

Moordspel in Loppersum

Er is in dit mooie Loppersum een moord gepleegd op het hondje van de dominee van de PKN kerk. Kunnen de dorpsbewoners van Loppersum de moordenaars vinden? Of kan kunnen de moordenaars ontsnappen? In Loppersum zijn negen verschillende dorpsbewoners terecht gekomen. De dorpsbewoners bestaan uit moordenaars en 'de anderen'. Het is aan te raden om het spel met minstens 5 dorpsbewoners te spelen (of met een variant op het standaardspel).

Inhoudsopgave

Doel van het spel	1
Begin van het spel	2
Mogelijke mailtjes	2
Verschillende momenten in het spel	3
Het eerste centrale overleg.....	3
Het centrale overleg.....	3
Het verhoor	4
Dagelijkse bezigheden.....	4
Regels die altijd gelden.....	4
Handige manier om alle informatie bij te houden.....	5
De tabellen om te gebruiken.....	6
Openbare groepen	7
Aantal tactieken	7
Einde van het spel	8

Doel van het spel

Voor alle dorpsbewoners is het doel van het spel om erachter te komen hoe de moord gepleegd is. De moordenaars proberen dit samen te doen en winnen samen. Dat wil zeggen als 1 moordenaar het heeft opgelost dan winnen beide moordenaars. De anderen moeten het in eerste instantie het individueel oplossen wie de moord heeft gepleegd. Je weet aan het begin nou eenmaal niet wie je kan vertrouwen!

Begin van het spel

Om het spel te beginnen, open het programma: 'sendemails'. Vul hierin van iedereen die mee doet het e-mailadres in. Kies aantal moordenaars: '2' (voorbeeld maar gebruik dit standaard), Tenminste x personen bij de moordenaars: '1' (als standaard, dit betekent dat de moordenaars tenminste 1 persoon hebben zodat de rest niet meteen kan weten wie de moordenaars zijn). Moordenaars kennen elkaar: 'Ja' (je kan anderen spelvarianten spelen met andere keuzes). Kies vervolgens wapens en locaties. Het totaal aantal wapens en locaties moet gelijk zijn aan: 3*aantal dorpsbewoners + aantal moordenaars +2. Als dit niet het geval is geeft het programma dit wel aan. Je kan hierbij kiezen of je in verhouding meer kamers (dit is iets moeilijker om te raden omdat je dan later naar meer verschillende kamers moet) wilt of meer wapens. Kies wel van beide tenminste gelijk aan het aantal dorpsbewoners. Klik vervolgens op submit. Daarna krijgt iedereen een mailtje.

Mogelijke mailtjes

Er zijn twee verschillende mailtjes afhankelijk van of je een moordenaar bent of niet. Dit zijn de twee verschillende mailtjes. Mailtje dat de moordenaar krijgt:

Gegroet inwoner van Loppersum,

Jij bent een moordenaar! Zoek het wapen, je mede moordenaars (er zijn in totaal 2 moordenaars) en de locatie zodat je de moord geheim kan houden! Wat jij verder nog weet is dat de moord niet gepleegd is in/met/door:

vork, lepel, pietje_jansen@hotmail.com.

Dit zijn alle wapens:

lepel, vork, mes, pen, beker, kussen, bezem

dit zijn alle locaties: tuin, woonkamer, keuken, gang, wc, slaapkamer, bijkeuken

Dit zijn alle emails:

pietje_jansen@hotmail.com, jaap_klaasen@gmail.com, magrietvandijk@live.com, davidsmit@hotmail.com, Jurre_visser@hotmail.com

Als moordenaar weet jij nog iets meer, namelijk alle moordenaars. Dit zijn alle moordenaars: harmen7dijkstra@gmail.com, pietje_jansen@hotmail.com

De anderen krijgen een vergelijkbaar mailtje maar dan zonder de informatie wie de moordenaars zijn:

Gegroet inwoner van Loppersum,

Jij bent geen moordenaar, zoek de 2 moordenaars in Loppersum! Verder moet je het wapen en de locatie weten om zo de moordenaars te pakken! Wat jij verder nog weet is dat de moord niet gepleegd is in/met/door:

vork, lepel, pietje_jansen@hotmail.com.

Dit zijn alle wapens:

lepel, vork, mes, pen, beker, kussen, bezem

dit zijn alle locaties: tuin, woonkamer, keuken, gang, wc, slaapkamer, bijkeuken

Dit zijn alle emails:

pietje_jansen@hotmail.com, jaap_klaasen@gmail.com, magrietvandijk@live.com, davidsmit@hotmail.com, Jurre_visser@hotmail.com

De anderen krijgen dus bijna dezelfde informatie. Bovenstaande mails zijn overigens wel voorbeelden. Iedereen krijgt andere informatie over dat de moord niet gepleegd word in/met/door. Het spel is namelijk zo opgezet dat alle wapens, emails en locaties 1 keer voorkomen. Namelijk verdeeld bij dorpsbewoners als informatie dat de moord niet gepleegd word in/met door. Er blijft dan 1 wapen, 1 locatie en aantal emails gelijk aan het aantal moordenaars over. Iedereen heeft dus unieke informatie!

Verder hebben iedereen 3 bijlages gekregen met de informatie over dat de moord niet gepleegd word in/met/door. Voorbeeld van zo'n bijlage: 'De locatie van de moord is niet de tuin'.

Verschillende momenten in het spel

Verder zijn er drie verschillende momenten in het spel: het centraal overleg, het verhoor en de dagelijkse bezigheden. Nadat iedereen de informatie van de mail heeft gekregen en zich klaar heeft gemaakt voor het spel kan het spel beginnen met het centraal overleg. De volgorde van het verdere verloop van het spel word bepaald bij het eerste centrale overleg.

Het eerste centrale overleg

Bij het overleg zijn alle dorpsbewoners verzameld rondom een tafel met alle wapens binnen handbereik. Bij het eerste centrale overleg word bepaald wie als eerste mag beginnen. Pak bijvoorbeeld het moordwapen de pen, draai deze rond en wie de pen aanwijst mag beginnen. Deze dorpsgenoot is dan als eerste de burgemeester. Iedereen moet onthouden waar die zit bij het eerste overleg want dit is de volgorde hoe men ook moet zitten bij alle komende keren. Leg alle wapens neer bij degene die nu de burgemeester is.

Het centrale overleg

De burgemeester begint het overleg, hij noemt als eerste een wapen, locatie en een verdachte. De burgemeester moet in het volgende moment ('het verhoor') dit wapen meenemen naar deze locatie samen met degene die hij genoemd heeft. In het verhoor gaat de burgemeester deze verdachte verhoren in de genoemde locatie. Dan is degene die links van de burgemeester aan het woord. Ook hij noemt een wapen, locatie en een persoon. Echter, hij kan niet meer het wapen kiezen die de burgemeester gekozen heeft, want deze neemt de burgemeester al mee. Verder staat ook al vast waar de burgemeester heengaat en degene die de burgemeester net gekozen heeft. Dus als hij de burgemeester wilt verhoren dan moet dit op de locatie die net door de burgemeester benoemd is. Heeft de burgemeester hem net gekozen dan stond voor hem de locatie dus al vast! Wel zou hij dan iemand anders mogen noemen die dan ook naar diezelfde locatie moet. Alleen mogen er nooit meer dan 3 dorpsbewoners op een locatie zijn tijdens een verhoor! Dus als er al drie dorpsbewoners naar deze locatie moeten dan mag er alleen gekozen worden tussen de twee dorpsbewoners die ook naar deze locatie gaan. Op deze manier komt iedereen aan de beurt bij het overleg. Iedereen kiest een wapen, locatie en een persoon. Hierbij zijn er dus steeds minder wapens te kiezen. Verder is het mogelijk dat je niet meer een dorpsgenoot mag verhoren omdat er in die ruimte al drie dorpsbewoners zijn of omdat je al op een locatie wordt verhoord en de andere dorpsbewoner al op naar andere locatie gaat.

Het verhoor

Als alle dorpsbewoners aan de beurt zijn geweest in het overleg dan beginnen meteen de verhoren. Iedereen loopt met zijn genoemde wapen naar zijn genoemde locatie. Op de locatie komt iedereen aan de beurt om zijn verdachte te verhoren. Als je iemand verhoort dan noem je drie dingen: een wapen, een locatie en een dorpsbewoner. Degene die je verhoort, het wapen en de locatie liggen vast. Deze heb je al benoemt in het overleg. Maar de dorpsbewoner die je dan zegt mag je nog kiezen.

Een voorbeeld: Je hebt in het overleg gekozen om Pietje te verhoren over de pen in de gang. Je zegt vervolgens: Pietje, wat heb jij te horen gekregen (per mail) over de pen, de gang en jaap? Vervolgens pakt Pietje zijn mail erbij en kijkt of hij daar iets over heeft gehoord. Het gaat hier alleen over wat er staat achter: 'Wat jij verder nog weet is dat de moord niet gepleegd word in/met/door'. Oftewel, hij bekijkt zijn drie bijlagen.

Als in Pietjes mail niks staat over een pen, de gang en jaap, dan zegt hij hardop dat hij hier niks over te horen heeft gehad. Als hij één of meerdere dingen hier wel over weet dan zegt Pietje hardop dat hij hier wel wat over weet. Vervolgens laat Pietje alleen aan de verhoorder één van de bijlagen zien uit zijn mail (een mogelijke derde persoon in de ruimte mag deze bijlage dus niet zien). Pietje mag zelf kiezen welke bijlage hij laat zien als hij meerdere dingen zijn die hij wist.

Op deze manier mag iedereen in de ruimte zijn verdachte verhoren. Nadat iedereen in de ruimte verhoort is begint meteen de dagelijkse bezigheden voor iedereen die op deze locatie aanwezig waren (het kan dus zo zijn dat dorpsbewoners op verschillende momenten beginnen met de dagelijkse bezigheden).

Dagelijkse bezigheden

Meteen naar het verhoor is er een nieuwe burgemeester, namelijk degene die links naast de vorige burgemeester zat. Vervolgens beginnen de dagelijkse bezigheden. In deze tijd kan je andere dingen doen behalve dit spel. Of als je meteen door wilt spelen zorg dan dat iedereen kort de gelegenheid krijgt om met elkaar te praten. Tijdens de dagelijkse bezigheden gelden de volgende regels:

- je mag nooit je aantekeningen laten zien aan andere individuele dorpsbewoners (moordenaars of groepen mogen dit wel, meer hierover later)
- je hoeft niet de waarheid te vertellen.
- verder mag je alles beweren, over wat je gehoord hebt van anderen of dat je een moordenaar bent of niet.

Regels die altijd gelden

- Je mag nooit je aantekeningen laten zien aan dorpsbewoners!
- Je mag altijd appen, mailen etc naar andere dorpsbewoners zodat je meer in het geheim kan blijven dan spreken in het echt.

Handige manier om alle informatie bij te houden

	harmen	pietje	david
pen	+		
lepel		1	-
vork		+	
mes			
beker			

Het is handig om op een structurele manier bij te houden wat je te weten bent gekomen. Voorbeeld jij bent harmen en hebt zelf al te horen gekregen dat de pen niet het moordwapen is. Vervolgens zit je met pietje en David in een ruimte. Pietje vraagt aan David drie verschillende dingen waaronder de lepel, David zegt dat hij over deze drie dingen niks weet. Jij vraagt vervolgens of pietje iets weet van drie verschillende dingen waaronder de vork. Pietje zegt dat die iets weet en laat alleen aan jouw zien dat hij weet dat de vork niet het moordwapen is. Je zou dan bovenstaande tabel kunnen maken. Een plusje betekent dat iemand dit heeft gezien in zijn bijlagen een minnetje betekent dat diegene dat niet heeft gezien in de bijlage. Je kan ook ingewikkelder dingen opschrijven, zoals als David vervolgens aan Pietje vraagt dat hij drie dingen heeft waaronder de lepel. Als pietje vervolgens zegt dat hij iets heeft en iets laat zien aan David dan weet je dat hij de lepel, een locatie of een email heeft. Het kan dan handig zijn om bij deze drie dingen een 1 neer te zetten. Een volgende keer dat zoiets met drie dingen gebeurd kan je een 2 neerzetten etc. Op deze manier weet je dat Pietje iets weet van de nummers 1. Als je dan er later achterkomt wat dat hij de rest niet weet dan weet je dat het resterende item met een 1 wel in de mail van Pietje voorkomt.

Ook kan het handig zijn om bij te houden wat je allemaal hebt verteld aan iedereen. Dit zodat je mogelijk dezelfde informatie een tweede keer kan vertellen als diegene vergeten is dat je dit al tegen hem gezegd hebt.

De tabellen om te gebruiken

Bewoners									

Wapens									

Locaties									

Openbare groepen

Alle dorpsbewoners hebben de mogelijkheid om een groep te beginnen of bij een groep aan te sluiten. De moordenaars zijn met z'n tweeën en zonder hulp gaan de andere dorpsbewoners er dus nooit achter komen hoe de moord gepleegd is. Alle dorpsbewoners kunnen een openbare groep beginnen.

Als dorpsbewoners een groep beginnen moeten de leden even van de andere dorpsbewoners afzonderen om tegen elkaar te zeggen of ze wel of niet een moordenaar zijn. Hiermee mag je niet liegen! Als het een groep is met alleen maar moordenaars dan gebeurt er niet zoveel. De moordenaars wisten al van elkaar dat ze een moordenaar waren en ze wilden al samen winnen, ze waren eigenlijk al een groep (alleen dan een geheime groep). De moordenaars mogen aan elkaar hun aantekeningen, emails en bijlagen laten zien (maar dit mochten ze al vanaf het begin). Als het een groep is met alleen maar anderen dan winnen deze dorpsbewoners vanaf nu samen. Als één van de groep de moord weet op te lossen dan winnen ze allemaal. Verder mogen ze vanaf nu met leden van de groep hun aantekeningen, emails en bijlagen met elkaar delen. Als het een gemixte groep is (met moordenaars en anderen) dan kunnen alle anderen in deze groep vanaf nu alleen nog maar individueel winnen (ze mogen nog wel informatie met anderen delen maar winnen niet als iemand anders het goed geraden heeft). De moordenaar in deze groep zit in twee groepen (een geheime met zijn mede moordenaars) en een openbare. Deze openbare heeft allen geen extra toe gevoegde waarde. De moordenaar wint nog steeds samen met de andere moordenaar.

Nadat de leden een groep hebben begonnen (of hebben uitgebreid) moet dit meteen bekend worden gemaakt aan alle andere dorpsbewoners. Echter ze moeten alleen zeggen met wie ze een groep hebben. Of het een moordenaars, anderen of gemixte groep is mogen ze dus niet zeggen. Als iemand aan een groep wilt worden toegevoegd dan moet iedereen van die groep daar toestemming toe geven. Daarna begint weer bovenstaand proces, weer moet iedereen vertellen wat die is en er moet bekend worden gemaakt dat er een uitbreiding van de groep is geweest. Verder is het niet mogelijk dat twee groepen samen gaan. Dus als er twee groepen zijn ontstaan dan kunnen ze nog wel meer individuele dorpsbewoners bij hun groep krijgen maar ze kunnen nooit samengaan met de andere groep. De groepen spelen dus tegen elkaar, ze kunnen niet beide winnen.

Aantal tactieken

- Als moordenaar win je gezamenlijk, vertel dus altijd de waarheid aan je mede moordenaar(s).
- Als moordenaars wil je dat de anderen zo laat mogelijk groepen gaan maken, vertel dus zo min mogelijk informatie over wie niet de moordenaars zijn. Focus op de wapens en de locaties!
- Als moordenaar is het handig om niet in dezelfde ruimte te staan als je mede moordenaar. Je krijgt immers meer informatie als je verdeelt over verschillende ruimtes.
- Als niet moordenaar weet je dat je niet kan winnen zonder hulp van mede dorpsbewoners. Zorg daarom dat je in een groep komt met mede dorpsbewoners
- Zorg dat je het zeker weet voordat je gaat raden, als je het fout hebt dan kan je niet meer winnen (of als moordenaar niet meer helpen, zie hieronder)
- Als moordenaar kan het handig zijn om naar een locatie te gaan die je in je handen hebt, hierdoor hoef je niet de personen te vertellen die je hebt. Waardoor dorpsbewoners minder snel groepen kunnen maken.
- Als je als andere helaas in een groep bent terecht gekomen met een moordenaar dan moet je het dus nu alleen oplossen. Wel kan het alsnog handig zijn om je groep uit te breiden. Want elke andere dorpsbewoner die in je groep komt moet het dan ook alleen oplossen wat de kans vergroot dat jij wint!

Einde van het spel

Als je weet wie de daders, de locatie en het wapen zijn dan mag je het programma 'guess_murder' openen. Vul vervolgens het wapen, de locatie en de moordenaars in die jij denkt dat de moord gepleegd hebben.

De moordenaars spelen gezamenlijk en de anderen spelen individueel tenzij ze in een groep behoren waar geen moordenaars in zijn.

Heb je het fout geraden? Jammer... nu moet je het spel wel verder spelen maar mag je niet nogmaals raden. Je mag wel aan anderen vertellen wat je geraden hebt als je in een groep zit (anders mag dit niet). En je kan altijd nog proberen erachter te komen hoe de moordenaars de moord gepleegd hebben. Als je in een groep zit dan mag je dus ook nog je mede dorpsbewoners in je groep helpen zodat je alsnog kan winnen (tenzij die groep dus een moordenaar bevat en je zelf geen moordenaar bent).