

Handwritten text in red ink, likely bleed-through from the reverse side of the page. The text is illegible due to fading and bleed-through.



Among Cultists

Spelregels



Inhoud

Slechte Voortekenen	3
Doel van het Spel en Voorwaarden om te Winnen	3
Voornaamste Concepten van het Spel	4
Teams, Rollen en Personages	4
Statussen	4
Ontmoetingen	4
Informatie Verbergen en Onthullen	4
Speelmateriaal	4
Speelmateriaal en Voorwaarden om te Winnen per Aantal Spelers	6
Vorbereiding	7
De Vorbereiding van Je Eerste Spel	7
Onderzoekers en Cultisten	7
Vorbereiding van het Speelveld	8
Nachtfase (eenmaal na de Vorbereiding)	10
Na het Nachtritueel	10
Spelverloop	11
De Startspeler Kiezen en het Spel Beginnen	11
De Gouden Regels	11
Overzicht	11
De Fases in Detail	12
1. Bewegingsfase	12
Routes	12
Een Ontmoeting Veroorzaken	13
Een Ontmoeting Afhandelen	13
2. Gebeurtenisfase	13
3. Actiefase	14
4. Opschoningsfase	14

Spelontwerp: Stefan Godot (met Andreas Godot & Marko Godot)
Art Direction / Grafisch Ontwerp / Productiemanagement: Karsten Schulmann
Illustraties: Andreas Schroth, Jarrod Owen, Karsten Schulmann
Illustratie Voorkant: Stephen S. Gibson
Eindredactie Spelregels: Michael Csorba (die spiele|texter)
Nederlandse Vertaling: Alexander Eckhardt en Linda van den Brink voor The Geeky Pen
Bezoek voor meer informatie www.among-cultists.com

Acties	15
Personage-acties	15
Een Status Controleren	15
Een Gang Veilig Stellen	15
Een Cultist Bevechten	15
De Visman Wegjagen	16
Een Personage Vermoorden	16
Kameracties	16
De Kamerstapel Aanvullen	16
Een Kamer Controleren	17
Oproepen om te Stemmen	17
De Camera Gebruiken	18
De Stroomvoorziening Weer Op Gang Brengen	19
De Poort Sluiten	19
Privileges van de Levenden en de Doden	19
Einde van het Spel	20
De Complexiteit Aanpassen	20
Voor Ervaren Moordenaars	20
Voor Sociale Deductie-experts	20
Variant voor 4 en 6 Spelers met de AUTOMA-onderzoeker (AI)	21
Vorbereiding van een Spel met AI	21
Regels voor een Spel met AI	21
Bewegingsfase	21
Actiefase	22
Speciale AI-regels	22
Bijlage	22
Symbolen	22
Gebeurtenissen	23
Rollen	24

Heel veel dank aan iedereen die ons prototype getest heeft, aan onze vrienden en aan de beste community die we ons ooit zouden kunnen wensen.

We dragen dit spel op aan onze dierbare kinderen
Alex, Amelie, Ben, Vanessa & Vincent.

2e Editie
© 2022 Godot Games. Alle rechten voorbehouden.



Slechte Voortekenen

"Mijn hemel, eindelijk ben je er!" De echo van zijn stem galmde door de gang als een begroeting uit een andere wereld. De magere directeur keek naar zijn gouden vestzakhorloge in zijn licht trillende hand. Ondertussen veegde hij zijn bezwete voorhoofd af met een zakdoek.

"Hoe erg is het?" vroeg de man vanuit de deuropening van de foyer. Hij droeg een lange bruine regenjas en een pikzwart ooglapje. Ondertussen bekeek hij de kamer die was beklad met mysterieuze runen, en beantwoordde daarna zijn eigen vraag: **"Ik zie het al: veel erger dan verwacht. Ziet het hier overal zo uit?"** **"Ja, alle kamers zijn zo. Wat heeft dit te betekenen, Gomery? Wat willen die cultisten? Ze zijn gek!"**

De man met het ooglapje liep naar een dressoir achter de directeur en schonk een glas whisky voor zichzelf in.

"Dit maakt deel uit van een mysterieus ritueel. We moeten het vanavond tegenhouden, anders zullen ze iets onvoorstelbaars wekken uit zijn eeuwige slaap. Verzamel onmiddellijk iedereen in de centrale hal, voor het te laat is." **"Ja, ik zal doen wat je wilt, Gomery, maar red alsjeblieft de universiteit! Ik licht alle leden van het Miskatonic Geheim Genootschap in."**

Gomery dronk het glas zonder blikken of blozen in één teug leeg, en zette het daarna ondersteboven terug op het dressoir. Boven het dressoir keken bloedrode pentagrammen onheilspellend op hem neer.

"Verlaat daarna de universiteit! Wie weet wat er vanavond nog meer zal gebeuren. We kunnen je veiligheid niet garanderen."

Doel van het Spel en Voorwaarden om te Winnen

Among Cultists is een deductiespel voor 4 tot 8 spelers vanaf 14 jaar met geheime plannen. Het duurt ongeveer 45-90 minuten.

Aan het begin van het spel krijg je willekeurig een rol en een team toegewezen. Als Onderzoeker van het Miskatonic Geheim Genootschap zul je proberen om het duistere ritueel van de Cultisten te verstoren door ze te identificeren en uit te schakelen voor ze het kunnen voltooien. Zorg dat je andere Personages vermijdt, want elke ontmoeting kan je laatste zijn! Het doel van de Cultisten is om de Onderzoekers uit de weg te ruimen.

Alleen als je alle Cultisten weet te onthullen of genoeg kamers weet te herstellen voor de tijd om is, kun je de vooraanstaande universiteit redden. Maar pas op: zij bevinden zich al onder jullie... en het moorden is al lang begonnen!

De Onderzoekers winnen binnen 10 ronden zodra...

- ... je een bepaald aantal Overwinningspunten hebt gescoord (zie de tabel op p. 6), of...
- ... je alle Cultisten hebt geïdentificeerd en ze hebt uitgeschakeld door ze weg te stemmen of ze aan te vallen met de Moordenaar.

De Cultisten winnen als...

- ... je erin geslaagd bent om een bepaald aantal Onderzoekers te vermoorden (zie de tabel op p. 6), of...
- ... je erin geslaagd bent om door middel van sabotage te voorkomen dat de Onderzoekers voor het einde van ronde 10 de benodigde Overwinningspunten hebben behaald, of...
- ... als je aan het einde van het spel de **Ziener** hebt geïdentificeerd, als die in het spel is. Dit geldt ook als de Onderzoekers aan hun Voorwaarden om te Winnen hebben voldaan.

Let op: de volgende regel om het spel vroeg te beëindigen geldt alleen als je met 4-6 spelers en 1 Cultist speelt.

1 Cultist (4-6 Spelers)

Als je de enige Cultist bent, win je ook als je aan het einde van een ronde in totaal 3 of 4 Onderzoekers hebt vermoord (zie de tabel op p. 6). **Dit overtroeft de overwinning van de Onderzoekers.**

Aan het einde van elke ronde heb je de optie om het spel te beëindigen door aan te kondigen dat je aan je Voorwaarden om te Winnen hebt voldaan (zie meer details op p.14). Zorg echter wel dat je hier zeker van bent, want als je het mis hebt, verlies je onmiddellijk het spel! Als je uit het spel wordt weggestemd VOORDAT je aan het einde van de ronde je aankondiging kunt doen, verlies je ook, ongeacht hoeveel Onderzoekers je hebt vermoord!

2 Cultisten (7/8 Spelers)

Als de laatste levende Cultist wordt uitgeschakeld door middel van een Stemming of een aanval van de Moordenaar, maar het aantal vermoorde Onderzoekers (zie tabel) al op z'n minst in de vorige ronde is behaald, winnen de Cultisten. Als de laatste benodigde Onderzoeker in dezelfde ronde is uitgeschakeld als de laatste levende Cultist, dan winnen de Onderzoekers. **Dit overtroeft de overwinning van de Cultisten.**

Voornaamste Concepten van het Spel

Teams, Rollen en Personages

Je speelt Among Cultists met 2 **Teams**: Onderzoekers en Cultisten. Slechts 1 van de 2 Teams kan het spel winnen. Je ontvangt aan het begin van het spel je Rolfiche, die je tijdens het hele spel geheim moet houden. Dit fiche bepaalt in welk **Team** je zit en wat je **Rol** is.

De persoon die is afgebeeld op je **Personagekaart**, die zichtbaar is voor iedereen, heeft geen invloed op het spelverloop en wordt alleen gebruikt om je te kunnen identificeren.

Statussen

Je Personage heeft 1 van 2 **Statussen**: levend of dood. Ja, Personages kunnen in dit spel sterven, maar ze worden dan niet uitgeschakeld en kunnen tot aan het einde van het spel doorspelen.

Je Personage wordt als levend beschouwd tot je dood wordt bevestigd, bijvoorbeeld na een bepaalde actie. Zodra een Personage dood is, wordt het een Spook met andere privileges dan een levend Personage. Aangezien de kaarten waaruit de **Status** van je Personage blijkt gedekt worden gespeeld, kan je Personage dood zijn zonder dat je het weet, zelfs al aan het begin van het spel.

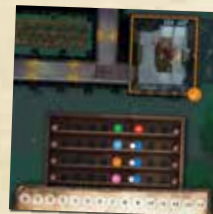
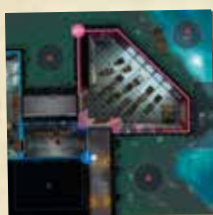
Ontmoetingen

Elke **Ontmoeting** tussen Personages brengt het risico met zich mee dat een van hen zal worden vermoord. Als je je op dezelfde Locatie begeeft als een ander levend Personage, leidt dat meestal tot een Ontmoeting. In dat geval wissel je gedekte kaarten uit die de **Status** van het andere Personage kunnen beïnvloeden.

Informatie Verbergen en Onthullen

Veel van de informatie in het spel is geheim en wordt pas in de loop van het spel onthuld. Je mag echter altijd over bijna alles praten, liegen of speculeren, of je mag gewoon zwijgen. Net als in een goede thriller moeten de Onderzoekers goed samenwerken om de Cultisten te ontmaskeren. Daarbij is het belangrijk dat je dingen onthoudt. Je hoeft echter niet alle details van de voorgaande ronden te onthouden. Het is het beste als iedereen zijn of haar eigen verkregen kennis deelt tijdens discussies. Onduidelijke herinneringen waar zowel waarheden als leugens in verweven zijn, maken het spel en de discussies nog een stuk sfeervoller.

Speelmateriaal



6 dubbelzijdige Kaartdelen
A en B



10 grote Personagekaarten



10 houten
Personageschijfjes

182 kaarten, waarvan



10x Route



63x Succes



20x Mislukt



7x Sabotage



73x Levend



9x Dood



1 Kapot Raam
(Onveilige Doorgang)



1 Klok inclusief Beurtwijzer
(Wijze van de Klok)



8 Enveloppen



1 Zakje

Fiches



18 Rolfiches



12 Kamerfiches
(met/zonder Onveilige Doorgang)



25 Boekfiches



3 Cultistenfiches



1 Vismanfiche



1 Fasefiche



1 Stemfiche



1 Stroomvoorzieningfiche



1 Startspelerfiche
(Mes)



12 Gebeurtenisfiches



1 Overwinningspuntertracker
(rode bol)



1 Eindscorefiche
(Wijsvinger)



1 Poort

Speelmateriaal en Voorwaarden om te Winnen per Aantal Spelers

Als je met slechts 4 spelers speelt, lees dan pagina 21.

	4/5 Spelers (1 Cultist)	6 Spelers (1 Cultist)	7 Spelers (2 Cultisten)	8 Spelers (2 Cultisten)
Onderzoekersstapel (per Speler)	9x Levend, 8x Succes, 1x Route			
Cultistenstapel (per Speler)	6x Levend, 3x Dood, 2x Succes, 4x Mislukt, 2x Sabotage, 1x Route			
Startstapels met Polsslagkaarten	5x Levend, 1x Dood		niet beschikbaar	7x Levend, 1x Dood
Startstapels met Kamerkaarten (types en aantal kaarten gelijk aan de Trekstapel)	5x Succes, 3x Mislukt, 1x Sabotage	4x Succes, 4x Mislukt, 1x Sabotage	5x Succes, 4x Mislukt, 1x Sabotage	5x Succes, 5x Mislukt, 1x Sabotage
Trekstapel (kaartentypes en -aantal gelijk aan de Startstapels met Kamerkaarten)	5x Succes, 3x Mislukt, 1x Sabotage	4x Succes, 4x Mislukt, 1x Sabotage	5x Succes, 4x Mislukt, 1x Sabotage	5x Succes, 5x Mislukt, 1x Sabotage
Onveilige Doorgang-stapel	1x Succes, 1x Mislukt			
Kamerfiches	5x Onderzocht, 4x met Onveilige Doorgang-icoon	4x Onderzocht, 5x met Onveilige Doorgang-icoon	6x Onderzocht, 4x met Onveilige Doorgang-icoon	5x Onderzocht, 6x met Onveilige Doorgang-icoon
Gebeurtenissen	2x Blikseminslag, 2x Geheime Deuren Onthuld, 1x Geen Verbinding, 1x Valse Ogen Kijken Toe, 1x Hoge Moreel, 1x Situatie Onder Controle, 1x De Poort Gaat Open, 1x Gebroken Ruiten, 1x Lage Moreel, 1x Spiegel			
Voorwaarde om te Winnen: Onderzoekers	10 Overwinningspunten	12 Overwinningspunten	12 Overwinningspunten	13 Overwinningspunten
Voorwaarde om te Winnen: Cultisten	Min. 3 dode Onderzoekers	Min. 4 dode Onderzoekers	Min. 4 dode Onderzoekers	Min. 5 dode Onderzoekers

Vorbereiding

De Vorbereiding van Je Eerste Spel

Om de eerste keer dat je dit bluf- en konkelspel speelt gemakkelijker te maken, raden we aan dat je de volgende aanpassingen maakt wanneer je het spel voorbereidt:

5, 6 en 8 Spelers

Speel met Cultisten en de **Ziener** en geen andere Rollen. In de Bijlage vind je een overzicht van alle Rollen.

7 Spelers

Speel met 2 Cultisten en **geen** andere rollen.

In je eerste spel gebruik je de Onveilige Doorgang-stapel, de 'Gebroken Ruiten'-gebeurtenis en de overige rollen niet. Dus er zitten geen Cultistenfiches of Visman in het eerste spel. Sla de volgende stappen van de voorbereiding over: 11, 13 en 14. Zodra je bekend bent met de regels en meer spanning en sensatie wilt, kun je op pagina 20 lezen hoe De Complexiteit Aanpassen in zijn werk gaat.

Onderzoekers en Cultisten

1. Neem de kaarten voor de Onderzoekers- en Cultistenstapels op basis van het aantal Spelers (zie tabel). Schud eerst de Routes en leg die gedekt naast elkaar op tafel. Schud daarna afzonderlijk de kaarten van elke Onderzoekers- en Cultistenstapel en leg op elke Routekaart 1 gedekte stapel. Wijs de stapels nog niet aan Spelers toe, maar onthoud welke de Cultistenstapels zijn.



2. Plaats op elke stapel een passende Rolfiche: Tentakels voor Cultisten en het 'M'-symbool voor Onderzoekers.



3. (NIET MET 7 SPELERS!) Neem de Polsslagkaarten op basis van het aantal Spelers. Leg 1 'Levend'-kaart van deze stapel gedekt onderop elke Cultistenstapel. Schud nu gedekt de overige Polsslagkaarten en leg er 1 van onderop elke Onderzoekersstapel. Als er op dit punt nog Polsslagkaarten over zijn in de startstapel, leg die dan ongezien terug in de doos.



4. Draai nu alle Rolfiches op de stapels om zodat de achterkant zichtbaar is.



5. Stop de stapels, inclusief Rolfiches, elk in 1 Envelop. Schud de Enveloppen zodat je niet meer weet waar welke Rollen zich bevinden.
6. Geef elke Speler 1 willekeurige Envelop. Hou die voorlopig nog gesloten!
7. Elke Speler kiest 1 Personagekaart en legt die voor zich neer met de 'Levend'-kant () naar boven.



Vorbereiding van het Speelveld

8. Leg de Kaart neer op basis van het aantal Spelers (zie illustraties).
9. Schud de Startstapel met Kamerkaarten op basis van het aantal spelers, en plaats dan 1 kaart gedekt naast elke Kamer. Elke Kamerstapel wordt toegewezen aan de Kamer met dezelfde kleur en hetzelfde icoon.
10. Schud de kaarten voor de Trekstapel op basis van het aantal Spelers en leg de stapel gedekt naast de Kaart.
11. Bereid de Onveilige Doorgang-stapel voor (1x Succes en 1x Mislukt), schud die en plaats hem gedekt op het Kapotte Raam.
12. Leg alle Personageschijfjes met de 'Levend'-kant () naar boven op de Centrale Hal (de Hal in het midden met de grote 'M').
13. Leg de 3 Cultistenfiches gedekt neer, schud ze, en leg ze op hun plaatsen buiten de Universiteit op de Kaart (zie icoon).
14. Plaats de Visman op het meer.
15. Leg het Stempfiche open op de lichtblauwe kamer (Cafetaria) en het Stroomvoorzieningfiche met de brandende gloeilamp zichtbaar op de rode kamer (Beveiligingskamer).
16. Stop net zo veel Gebeurtenisfiches als er Spelers zijn in het zwarte Zakje.
17. Leg de Beurtwijzer (de Wijzer van de Klok) zo op de Klok dat die naar de 'I' wijst (Ronde 1).
18. Leg de Overwinningspuntertracker (rode bol) op vakje '0' van het Scorespoor en het Eindscorefiche ('Wijsvinger') 1 vakje naar rechts van het aantal punten dat de Onderzoekers nodig hebben om te winnen (zie tabel).
Voorbeeld: met 6 Spelers wijst de vinger naar '12'.
19. Leg net zo veel Boekfiches in elke Kamer als er vakjes voor Boeken zijn.
20. Draai de Kamerfiches met de doorkruiste kant naar boven, schud ze volgens het aantal Spelers en plaats 1 fiche in elke Kamer.
21. De Startspeler (zie volgende pagina) krijgt het Mes (het Startspelerfiche) en het Fasefiche (met de 'Bewegen'-kant naar boven).
22. Plaats het Poortfiche naast de Trekstapel. Leg het overgebleven ongebruikte Speelmateriaal weer in de doos.
23. Maak de Vorbereiding af door de Nachtfase uit te voeren die in het volgende gedeelte beschreven staat. Daarna kan de slachtpartij beginnen!



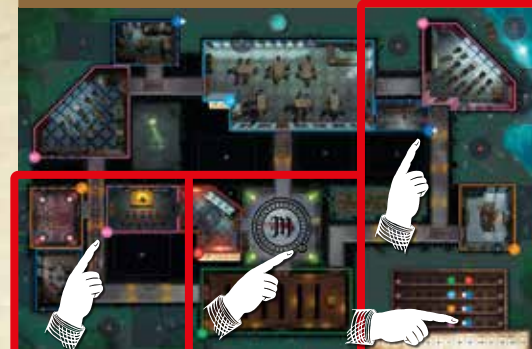
4-6 Spelers



7 Spelers



8 Spelers



17

11



10



22



21



Nachtfase (eenmaal na de Voorbereiding)

In de Nachtfase leer je de Rollen kennen. Het Nachtritueel zal je helpen om voor het spel begint in het geheim de noodzakelijke informatie door te geven over het Team waar je bij hoort. Zo leren de Cultisten wie hun Teamgenoten zijn, als die er zijn, en of er Onderzoekers al dood zijn. De **Ziener**, als die er is, hoort bij het Onderzoekersteam. Die weet wie de Cultisten zijn, maar blijft zelf voor alle anderen verborgen. De andere Onderzoekers krijgen tijdens het ritueel geen extra informatie.

Kies iemand die het Nachtritueel moet voordragen, of maak een opname van de tekst met je wonderlijke communicatie-apparaat uit de toekomst en speel die af. Als je het op de ouderwetse manier wilt doen, kun je het ritueel uit je hoofd leren en voordragen.

4 Spelers

Volg de regels voor het spelen met de **AUTOMA-onderzoeker** en de bijbehorende Nachtfase, zoals beschreven op p. 21.

Alle Spelers pakken hun Envelop op, openen die en plaatsen hun stapel voor zich zonder naar de onderste kaart te kijken. De Enveloppen zijn hierna niet langer nodig en kunnen weer in de doos gelegd worden. Alle Spelers bekijken hun Rol-fiche en weten nu wat hun geheime Rol is. Leg het fiche gedekt naast het portret van je Personage.

Let op: Bij 5, 6, en 8 Spelers nemen alle Spelers hun stapel gedekt in hun hand zonder dat de onderste kaart zichtbaar is.

→ Een overzicht van alle Rollen vind je in de Bijlage.

Neem dan je stapel gedekt in je hand en zeg het **Nachtritueel van de Oudsten** op (Bron onbekend).

5, 6 en 8 Spelers

*“Sluit je ogen, onthul je lot,
velen kunnen sterven in dit complot.”*

Iedereen: sluit je ogen en draai je stapel om zodat de onderste kaart zichtbaar is.

*“Zusters, Broeders, kijk maar goed,
met wie de Oudste zich heeft gevoed!”*

Cultisten: open je ogen en ontdek wie je teamgenoten zijn en of er al iemand vanaf het begin dood is.

*“Bedek je lot en sluit je ogen,
zonder vermomming, vuist uitgestoken.”*

Iedereen: sluit je ogen en scherm je stapel af. Steek je vuist uit. Cultisten steken hun duim op.

*“Vreemde ogen zijn nabij,
maar hun tijd is snel voorbij!”*

Ziener: open je ogen, bekijk de Cultisten.
Iedereen: sluit je ogen, doe allemaal je duim omlaag,
open je ogen, en daar gaan we!



Na het Nachtritueel

Leg je stapel gedekt voor je neer.

5, 6 en 8 Spelers

Leg de **onderste** kaart van je stapel gedekt naast het portret van je Personage. Dit is je Polsslagkaartenstapel. Alle overige kaarten gaan naar je hand.

7 Spelers

Speel **zonder de Ziener** en **maak geen Polsslagkaartenstapel** na het ritueel zoals je dat bij andere spelersaantallen wel zou doen.

5, 6 en 8 Spelers zonder Ziener

*“Sluit je ogen, onthul je lot,
velen kunnen sterven in dit complot.”*

Iedereen: sluit je ogen en draai je stapel om zodat de onderste kaart zichtbaar is.

*“Zusters, Broeders, kijk maar goed,
met wie de Oudste zich heeft gevoed!”*

Cultisten: open je ogen en ontdek wie je teamgenoten zijn en of er al iemand vanaf het begin dood is.

*“De cultisten weten wie bij hen hoort,
nu is het tijd voor dood en moord!”*

Iedereen: sluit je ogen, scherm je stapel af, open je ogen, en daar gaan we!

7 Spelers

*“Sluit je ogen, onthul je lot,
velen kunnen sterven in dit complot.”*

Iedereen: sluit je ogen.

*“Zusters, Broeders, kijk maar goed,
met wie de Oudste zich heeft gevoed!”*

Cultisten: open je ogen en ontdek wie je teamgenoten zijn.

*“De cultisten weten wie bij hen hoort,
nu is het tijd voor dood en moord!”*

Iedereen: sluit je ogen, open je ogen, en daar gaan we!

Spelverloop

De Startspeler Kiezen en het Spel Beginnen

De Speler die het meest recent een nachtmerrie heeft gehad krijgt het Mes (Startspelerfiche) en het Fasefiche (met de 'Wandelaar'-zijde zichtbaar). Je begint het spel met de Bewegingsfase van de 1e ronde.

- i** Als je trouwens in alle drukte vergeet bij welk Team je hoort (of omdat je wilt bluffen), mag je natuurlijk op elk gewenst moment je Rolfiche bekijken.



De Gouden Regels

- ▶ Over het algemeen mag je **OVER ALLES PRATEN, BEHALVE...**
 - ... over welke Rol je hebt. Je mag natuurlijk wel altijd beweren dat je bij een bepaald Team zit (of niet) en de uitspraken van andere Spelers in twijfel trekken.
 - ... over het aantal Onderzoekers dat jullie als Cultisten hebben vermoord (ongeacht of je nog leeft of niet).
- ▶ Je mag elkaar **NIETS LATEN ZIEN**, dus ook geen Routes, handkaarten, etc.
- ▶ Een Beweging mag nooit eindigen waar die begonnen is.
- ▶ Als je een kaart speelt, moet je die altijd op voorhand bekijken. Je mag niet zomaar een kaart blind spelen vanwege de achterzijde van de kaart. Dit zou het te moeilijk maken voor de Cultisten. Dit is ook de reden waarom de handkaarten tijdens de voorbereiding geschild worden.

Overzicht

Elke van de maximaal 10 Ronden bestaat uit deze 4 Fases:

1. Bewegingsfase

Alle Personages verplaatsen zich over de Kaart en handelen Ontmoetingen af tot iedereen 1 keer aan de beurt is geweest.

2. Gebeurtenisfase

Trek de Gebeurtenis van het huidige uur (=Ronde) uit het Zakje en handel deze af. Bepaalde Gebeurtenissen kunnen tot extra Ontmoetingen leiden.

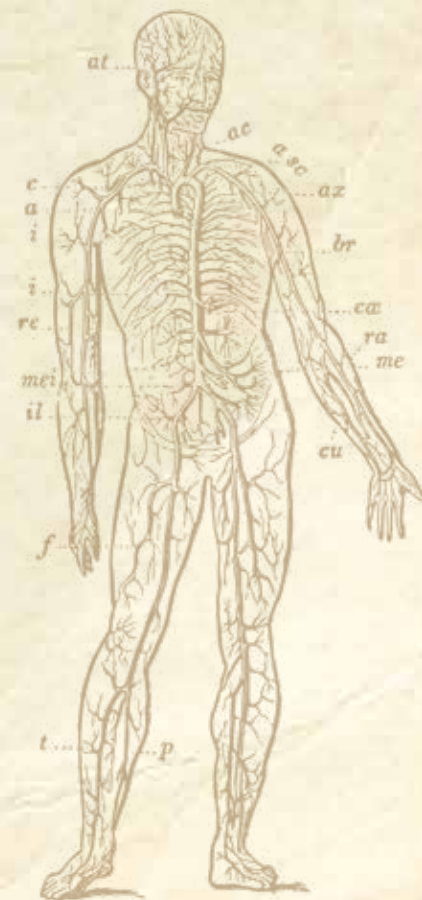
3. Actiefase

Elke Speler voert 1 Personage-actie of 1 Kameractie uit, of past.

4. Opschoonfase

Het Stempfiche wordt omgedraaid naar de Actieve zijde. Als dit de 10e ronde is, eindigt het spel en kijk je aan welke Voorwaarden om te Winnen zijn voldaan. Anders geef je het Startspelerfiche met de klok mee door, verplaats je de Wijzer van de Klok naar het volgende uur (=Ronde) en bereid je je voor op de volgende Ronde.

Blijf doorspelen tot aan een van de Voorwaarden om te Winnen (p. 3) is voldaan.



De Fases in Detail

1. Bewegingsfase

Vanaf de Startspeler voeren alle Personages met de klok mee **1 Beweging** uit. Ga nadat alle Personages 1x aan de beurt zijn geweest door naar de Gebeurtenisfase.

Tijdens je beurt mag je **tot maximaal 3 Bewegingspunten** gebruiken om je Personage door Kamers en Gangen te verplaatsen. Elke Kamer heeft minimaal 1 Deur die de Kamer verbindt met een andere Gang, Kamer, of beide. Elke Beweging door een Deur kost **1 Bewegingspunt**. Alle Personages mogen zelf kiezen hoe ze zich over de Kaart verplaatsen, maar een Beweging mag nooit eindigen op de locatie waar die begonnen is. Personages **moeten** dus tijdens hun beurt bewegen.

Het aantal Personages dat zich in dezelfde Gang of Kamer mag begeven, is onbeperkt.

i Opmerking: We noemen het een 'Locatie' als we geen onderscheid hoeven te maken tussen Kamers, Gangen en de posities van de Cultistenfiches en de Visman.

Cultisten mogen tijdens hun beurt Routes negeren en elke Kameractie gebruiken, terwijl de Kameracties die **Onderzoekers** mogen gebruiken, bepaald worden door hun **Route**.

Routes

Als je een **Onderzoeker** bent, bepaalt de persoonlijke Route die je aan het begin van het spel ontvangt tijdens welke Ronde (linkerzijde) je de effecten van welke Kamers kunt gebruiken (rechterzijde). Meestal mag je per Ronde uit 2 of meer beschikbare Kamers kiezen. Daarvan mag je dan de effecten gebruiken in de **Actiefase**. Je kunt er echter ook voor kiezen om een Personage-actie te gebruiken. Die is niet gebonden aan je Route en is altijd beschikbaar in alle Kamers en Gangen. Met andere woorden: je mag je Beweging eindigen in een Kamer die zich niet op je huidige Route bevindt en daar een Personage-actie uitvoeren.



Voorbeeld van een Route:

1e regel: een Onderzoeker met deze Route mag vrij rondbewegen, maar mag in Ronden 1, 5 en 9 alleen de Kameracties uitvoeren van de donkerblauwe, roze en lichtblauwe Kamers. Dus als dit Personage aan het eind van de Bewegingsfase van de 1e Ronde in de roze Kamer staat, mag hij of zij tijdens de Actiefase van die Ronde de Kameractie van die Kamer uitvoeren.

2e regel: in Ronden 2, 6 en 10 mag hij of zij alleen de Kameracties in de groene of oranje Kamers uitvoeren.

3e regel: in Ronden 3 en 7 alleen de Kameracties van de lichtblauwe en donkerblauwe Kamers.

4e regel: in Ronden 4 en 8 alleen de Kameracties van de rode en oranje Kamers.

Als **Cultist** mag je van je Route afwijken, al kun je beter niet achteloos gaan rondbewegen. Onthoud goed dat als iemand opmerkt dat je in 2 opeenvolgende Ronden Kameracties van dezelfde kleur hebt uitgevoerd, er misschien vervelende vragen kunnen volgen...

Als **Spook** (Personageschijfje met de 'Dood'-zijde zichtbaar, de doorkruiste zijde) gebruik je geen Bewegingspunten. In plaats daarvan teleporteer je elke Ronde naar een Locatie naar keuze. Je neemt echter nooit deel aan Ontmoetingen.

Nadat je je Bewegingsfase hebt afgerond en alle Ontmoetingen hebt afgehandeld, geef je het Fasefiche met de klok mee door aan de volgende Speler.

→ Zie p. 16 voor een beschrijving van alle Kameracties.

Een Ontmoeting Veroorzaken

Je kunt zowel tijdens als aan het eind van je Beweging een **Ontmoeting** veroorzaken. Als je je in een Kamer of Gang begeeft met minstens 1 ander levend Personage (ook voordat je je eindlocatie bereikt), kijk dan in de tabel of er een **Ontmoeting** plaatsvindt.

i Onthoud goed: je moet Spoken negeren, aangezien die nooit deelnemen aan Ontmoetingen.

Stroomvoorziening	Aantal Personages in dezelfde Kamer/Gang	Ontmoeting j/n?
 AAN	precies 2	JA
	3 of meer	NEE
 UIT	2 of meer	JA

Een Ontmoeting afhandelen

Alle Personages die deelnemen aan de Ontmoeting leggen precies 1 **'Levend'-kaart** of 1 **'Dood'-kaart** uit hun hand **gedekt op de Polsslagkaartenstapel** van precies 1 ander Personage dat deelneemt aan de Ontmoeting. Er is geen vaste regel voor wie het eerst een kaart aan iemand geeft. Dat beslissen jullie zelf. Elk Personage geeft en ontvangt dus precies 1 Kaart per Ontmoeting. Je mag de Kaart die je ontvangt niet bekijken.

i Let op: Cultisten kunnen dus alleen maar zonder getuigen moorden als er niet meer dan 2 Personages deelnemen aan een Ontmoeting, of als de Stroomvoorziening is uitgeschakeld.

Nadat alle Personages hun Beweging hebben uitgevoerd, geef je het Fasefiche door aan de volgende speler. Begin daarna met de **Gebeurtenisfase**.

2. Gebeurtenisfase

Trek voor de huidige Ronde 1 Gebeurtenisfiche uit het Zakje, pas het effect daarvan onmiddellijk toe, en leg het dan op het overeenkomstige Rondenummer (Uur) op de Klok. Begin daarna met de Actiefase.

Het effect van het fiche duurt minstens tot de volgende Gebeurtenisfase.

De Gebeurtenissen 'Blikseminslag' en 'Geheime Deuren Onthuld' kunnen nieuwe Ontmoetingen veroorzaken.

→ Een overzicht van alle Gebeurtenissen vind je in de Bijlage.

3. Actiefase

Draai het Fasefiche naar de 'Tandwiel'-zijde om aan te geven dat je in de **Actiefase** begeeft. Te beginnen met de Startspeler voert elk Perso-
nage nu met de klok mee **precies 1 Personage-actie of 1 Kameractie** uit. Je mag ook niets doen en passen.

Personage-acties

- ▶ Een Status Controleren
- ▶ Een Gang Veilig Stellen
- ▶ Een Cultist Bevechten
- ▶ De Visman Wegjagen
- ▶ Een Personage Vermoorden

Kameracties

- ▶ De Kamerstapel Aanvullen
- ▶ Een Kamer Controleren
- ▶ Oproepen om te Stemmen
- ▶ De Camera Gebruiken
- ▶ De Stroomvoorziening Weer op Gang Brengen
- ▶ De Poort Sluiten

→ Zie de volgende pagina voor een beschrijving van alle Acties.

i Onthoud goed: als Onderzoeker mag je alleen Kameracties gebruiken van Kamers die op je Route liggen. Cultisten hoeven zich niet aan hun Route te houden en mogen vals spelen. Om een Kameractie te kunnen gebruiken die specifiek is voor een bepaalde Kamer, moet je ook daadwerkelijk in die Kamer staan. In een Gang mag je alleen een Personage-actie gebruiken.

4. Opschoonfase

In een spel met **4 tot 6 spelers** mag de **enige Cultist** nu actief het spel beëin-
digen door zichzelf te onthullen en aan te kondigen dat aan de Voorwaarden
om te Winnen is voldaan (genoeg dode Onderzoekers). Alle Personages
bekijken de kaarten in hun Polsslagkaartenstapel. **Als de Cultist gelijk
had**, verliezen de Onderzoekers onmiddellijk het spel. **Als de Cultist
het mis had**, is hij of zij in het nauw gedreven en verliest de Cultist
onmiddellijk het spel.

Als dit **Ronde 10** is, eindigt het spel nu. Controleer de Voorwaar-
den om te Winnen. Het Team dat aan zijn Voorwaarde heeft vol-
daan, wint het spel. Gefeliciteerd!

Als het bovenstaande niet van toepassing is, bereid je de volgende
Ronde voor:

- ▶ Als er gestemd is, draai je het **Stemfiche** in de Cafetaria met de
Actieve zijde naar boven.
- ▶ Geef het **Startspelerfiche** en het **Fasefiche** met de klok mee door
aan de volgende Speler. Draai het Fasefiche met de 'Wandelaar'-zijde
naar boven.
- ▶ Zet de **Wijzer van de Klok** 1 uur verder. De nieuwe Ronde begint met de
Bewegingsfase.



Acties

Personage-acties

Personage-acties kunnen in elke Ronde en op elke Locatie uitgevoerd worden, door elk levend Personage.

Een Status Controleren

VEREISTE: Minimaal 1 levend Personage bevindt zich op dezelfde Locatie als jij, OF je bevindt je in een Kamer met een Camera.

Schud de Polsslagkaartenstapel van het Personage dat je wilt controleren en bekijk die zonder dat anderen de kaarten kunnen zien.

► Als er alleen maar 'Levend'-kaarten zijn: leg de stapel gedekt terug.

► Als er 1 of meer 'Dood'-kaarten zijn:

- Als **Onderzoeker** moet je de **waarheid** spreken en de Status melden. Leg de 'Dood'-kaart bovenop de Polsslagkaartenstapel van het Personage. Dat Personage is nu een Spook (draai het Personageschijfje om naar de 'Dood'-zijde). Begin een discussie en een Stemming.
- Als **Cultist** mag je ook de **waarheid** spreken, of **liegen** en de Status zo verborgen houden. Leg de stapel gedekt terug. Het Personage dat je gecontroleerd hebt, wordt nog als levend beschouwd tot de echte Status van dat Personage wordt onthuld door een Actie of tijdens het controleren van de Voorwaarden om te Winnen.

Plaats daarna de bovenste kaart van de Trekstapel gedekt:

- bovenop de Kamerstapel als het gecontroleerde Personage zich in een Kamer bevindt, of:
- bovenop de Onveilige Doorgang-stapel als het Personage zich in een Gang bevindt.

Als een Kamerstapel voor het eerst 3 of meer kaarten bevat, draai je het Kamerfiche om naar de andere zijde en pas je het effect ervan toe (zie p. 16).

i Belangrijk: je mag alle informatie die je van deze Actie verkrijgt met de andere Spelers delen als je dat wilt. Je mag echter ook liegen om tactische redenen, iets wat zeker voor een Cultist sterk wordt aanbevolen.

Een Gang Veilig Stellen

VEREISTE: je bevindt je in een Gang.

Stop 1 'Succes'-, 1 'Mislukt'- of 1 'Sabotage'-kaart gedekt in de Onveilige Doorgang-stapel en schud die.

De Onveilige Doorgang-stapel wordt gebruikt in de 'De Kamerstapel Aanvullen'-actie, zie p. 16.

i Let op: er worden nooit kaarten in Gangen gelegd. Gangen zijn echter wel de enige manier om kaarten in de Onveilige Doorgang-stapel te krijgen. Een Gang 'veilig stellen' biedt een geslepen Cultist een mooie gelegenheid om stiekem te saboteren.

Een Cultist Bevechten

VEREISTE: er bevindt zich een Cultistenfiche in jouw Kamer.

Je mag dit fiche uit het spel verwijderen. Leg het weer in de doos.

De Visman Wegjagen

VEREISTE: je hebt het Mes (Startspelerfiche) en betreedt de Gang waar de Visman is.

Je jaagt de Visman weg. Leg het Vismanfiche weer op het meer. De Gang is voorlopig weer toegankelijk, maar de Visman kan later weer terugkeren.

Een Personage Vermoorden

VEREISTE: je hebt de Moordenaar-rol en het levende Personage dat je als doelwit wilt nemen (omdat je denkt dat het een Cultist is en hem of haar daarom uit de weg wilt ruimen) bevindt zich op dezelfde Locatie als jij.

Onthul je Rol (draai je Rolfiche om) en vermoord het Personage dat je als doelwit hebt genomen. Hierdoor komt er geen Stemming! Het vermoorde Personage hoeft zijn of haar Rol niet te onthullen, tenzij hij of zij de laatste levende Cultist was. In dat geval eindigt het spel onmiddellijk.

Kameracties

Om deze Acties te gebruiken, moet je in de overeenkomstige Kamer staan.

i Let op: als Onderzoeker mag je alleen de Kameracties gebruiken die beschikbaar zijn op jouw Route. Cultisten hoeven zich niet aan hun Route te houden.

De Kamerstapel Aanvullen

VEREISTE: je bevindt je in een Kamer.

Leg 1 'Succes'-, 1 'Mislukt'- of 1 'Sabotage'-kaart gedekt bovenop de Kamerstapel van deze Kamer. Als dit de eerste keer is dat er 3 kaarten in deze Kamer zijn, draai het Kamerfiche dan met de 'Onderzocht'-kant naar boven (✓).. Deze Kamer wordt vanaf nu als onderzocht beschouwd. Tot het einde van het spel is de 'Een Kamer Controleren'-actie beschikbaar voor deze Kamer (zie volgende Actie).

Als op het Kamerfiche dat je net hebt omgedraaid een 'Onveilige Doorgang'-icoon (⚠) te zien is, schud dan de Onveilige Doorgang-stapel, trek 1 kaart en pas het effect ervan toe. Stop deze kaart daarna weer in de Onveilige Doorgang-stapel en schud die.

► **Succes:** er gebeurt niets.

► **Mislukt:** draai 1 gedekte Cultistenfiche om en plaats die in de afgebeelde Kamer. Als er geen gedekte fiches meer zijn, gaat de Visman naar de Gang bovenaan rechts op de Kaart tussen de lichtblauwe en de roze Kamer (4-6 Spelers) of naar de Centrale Hal (7/8 Spelers).

Zie de tekens (👁) op de Kaart.

Als de Visman al in het gebouw is, gebeurt er niks. De situatie is al lastig genoeg.

► **Sabotage:** De Visman gaat naar de Gang bovenaan rechts op de Kaart tussen de lichtblauwe en de roze Kamer (4-6 Spelers) of naar de Centrale Hal (7/8 Spelers). Als de Visman al in het gebouw is, gebeurt er niks.



Succes



Mislukt



Sabotage

i Let op: je kunt alleen kaarten aan de Onveilige Doorgang-stapel toevoegen door de 'Een Gang Veilig Stellen'-actie te gebruiken

Fiche	Cultisten (3x)   	Visman (1x) 
Effect	Er zijn geen Kameracties mogelijk in de Kamer met een Cultistenfiche.	Alleen een levend Personage met het Mes mag de Gang met de Visman betreden.

Een Kamer Controleren

VEREISTE: je bevindt je in een onderzochte Kamer, zie de 'De Kamerstapel Aanvullen'-actie.

Schud de Kamerstapel, trek 1 kaart en pas het effect ervan toe.

- ▶ **Succes:** plaats 1 Boek uit deze Kamer op de Boekenplank (leg het Boekfiche op een lege ruimte met dezelfde kleur op de Boekenplank rechts onderaan de Kaart).
- ▶ **Mislukt:** er gebeurt niets.
- ▶ **Sabotage:** neem indien mogelijk 1 Boek met dezelfde kleur als de Kamer van de Boekenplank en leg het weer in de Kamer.



Succes



Mislukt



Sabotage

Verwijder die kaart daarna uit het spel.

Een Kamer Afronden: zodra je alle Boeken uit een Kamer op de Boekenplank hebt geplaatst, wordt de Kamer als **Afgerond** beschouwd. Zodra een Kamer is afgerond, kun je de bijbehorende Kamerstapel niet meer aanvullen of controleren. Verwijder het Kamerfiche en alle kaarten die er zijn neergelegd ongezien uit het spel om je hieraan te herinneren.

Een Rek Scoren: een Rek op de Boekenplank is **gescoord** zodra je daar alle benodigde Boeken met die kleur hebt geplaatst. Je scoort het aantal Overwinningspunten dat op de rand van het Rek staat vermeld (2, 3 of 4 OP). Verplaats de Overwinningspuntentracker op basis van het nieuwe totaal. Als de Onderzoekers de waarde bereiken die ze moeten scoren om te winnen, eindigt het spel onmiddellijk: zie Voorwaarden om te Winnen (p. 3).

De meeste Rekken scoren direct punten. Om de oranje en roze Rekken te scoren, moet je de Boeken uit meerdere Kamers verzamelen. De donkerblauwe Rekken zijn aan hun Kamers gebonden. Dat wil zeggen dat Boeken uit donkerblauw 1 in het bijbehorende Rek moeten worden geplaatst (en niet in het Rek voor donkerblauw 2 of 3).

Voorbeeld: er bevinden zich al 3 boeken in het Rek van de 2 oranje Kamers. Ellen is in de nog niet afgeronde Kamer met het 4e oranje Boek en controleert die. Ze trekt een Succes. Ze plaatst het Boek op de Boekenplank, voltooit zo het Rek en scoort 4 OP voor de Onderzoekers. Ze verplaatst de OP-tracker op het spoor naar de nieuwe totaalwaarde. Tenslotte legt ze het Kamerfiche en de Kamerstapel van die Kamer ongezien in de doos.

V Oproepen om te Stemmen

VEREISTE: kan 1 maal per Ronde uitgevoerd worden door een levend Personage dat zich in de lichtblauwe Kamer (Cafetaria) bevindt, als de Actieve zijde van het Stempfiche zichtbaar is. Een Stemming is echter altijd verplicht wanneer er een moord wordt onthuld.

De **Startspeler** (met het Mes) heeft een speciale vaardigheid als er gestemd wordt:

5-6 Spelers

Je mag je stem **wijzigen** nadat je je ogen hebt geopend en na de evaluatie.

7-8 Spelers

Je stem telt **dubbel**.

Begin een open discussie. Vergeet de Gouden Regels niet (zie p. 11). In sommige gevallen kan het handig zijn om een tijdslimiet in te stellen. Kies vooral wat het beste werkt voor jullie groep.

Na alle wilde claims, schandelijke beschuldigingen en verklaringen van onschuld ga je verder met een Blinde Stemming. Alle Spelers sluiten de ogen en wijzen daarna naar een Personage dat zij willen uitschakelen. Spelers die niet willen stemmen, houden hun vuist gesloten. De Speler die heeft opgeroepen om te stemmen telt tot 3 en dan openen alle Spelers de ogen.



- ▶ Als een Personage **de meerderheid van de stemmen** krijgt en dat aantal stemmen groter is dan het aantal onthoudingen, wordt dat Personage uitgeschakeld. Draai zijn of haar Personageschijfje en Personagekaart om naar de 'Dood'-zijde. Dat Personage speelt verder als Spook (zie Privileges van de Levenden en de Doden, p. 19). Hun Polsslagkaartenstapel blijft gedekt liggen.
- ▶ Als het uitgeschakelde Personage een **Cultist** was, hoeft hij of zij zijn of haar Rol niet te onthullen, tenzij hij of zij de laatste levende Cultist was. In dat geval eindigt het spel onmiddellijk: zie Voorwaarden om te Winnen (p. 3).
- ▶ Als **geen enkel Personage de meerderheid van de stemmen heeft**, bijvoorbeeld als er 3 onthoudingen zijn en 3 stemmen tegen hetzelfde Personage, gebeurt er niets.

Voorbeeld: Resultaat na het Stemmen

Stemmen	Verdeling	Resultaat
6	2 tegen Ralph, 2 tegen Suzanne, 2 onthoudingen	Er gebeurt niets, behalve dat de vermoedens nog meer zijn toegenomen dat Ralph en Suzanne misschien Cultisten zijn.
6	3 tegen Ralph , 1 tegen Suzanne, 2 onthoudingen	Ralph kon niet voorkomen dat hij verdacht werd. Er is nu tegen hem gestemd. Zijn Personage wordt uitgeschakeld en hij speelt verder als Spook. Als Ralph de laatste of de enige Cultist was, moet hij dat nu bekend maken en zo het spel beëindigen. Anders zegt hij niets.
7	3 tegen Ben, 1 tegen Iris, 3 onthoudingen	Er gebeurt niets. Hoewel 3 Spelers het nog niet zeker weten, spreekt het resultaat tegen Ben.
7	1 tegen Ben, 1 tegen Iris, 3 tegen Mara , 2 onthoudingen	Mara wordt uitgeschakeld. Ben slaagde er op de een of andere manier in om Mara verdacht te maken en de stemming te doen omslaan. Mara's Personage wordt een Spook, terwijl ze zich afvraagt hoe dit heeft kunnen gebeuren.

Na de Kameractie Oproepen om te Stemmen: Ongeacht wat het resultaat van de Stemming is, draai je de Inactieve zijde van het Stempfiche naar boven. Stemmen is deze Ronde alleen nog mogelijk na het onthullen van een moord, niet als Kameractie. Ga door met het spel.

Als je met een Ziener speelt: Als door de Stemming de laatste levende Cultist is uitgeschakeld, mogen de Cultisten nu 1 keer proberen te raden wie de Ziener is. Tip: blijf nadat de Cultisten zijn onthuld rustig en probeer niet op te vallen, tot ze hun keuze hebben gemaakt en je hebt gekeken of ze juist hebben geraden. Een vreemde uitspraak of een angstige blik zouden ertoe kunnen leiden dat ze weten of jij wel of niet de Ziener bent.

Als ze het goed hebben geraden, winnen de Cultisten het spel, omdat deze Voorwaarde om te Winnen alle andere overtroeft. Anders winnen de Onderzoekers.

De Camera Gebruiken

| VEREISTE: je bevindt je in de rode Kamer (Beveiligingskamer) EN de Stroomvoorziening staat aan.

Ongeacht wat je huidige Route is, mag je 1 onderzochte Kamer OF de Status van 1 levend Personage naar keuze controleren. Als dat Personage zich in een Kamer bevindt, leg dan de bovenste kaart van de Trekstapel gedekt op de bijbehorende Kamerstapel. Als dat Personage zich in een Gang bevindt, leg de kaart van de Trekstapel dan in plaats daarvan gedekt bovenop de Onveilige Doorgang-stapel en schud die. Het maakt niet uit wat de locatie is van de Kamer of het Personage dat je wilt bekijken, de camera's zien alles!

De Stroomvoorziening Weer Op Gang Brengen

VEREISTE: je bevindt je in de rode Kamer (Beveiligingskamer) EN de Stroomvoorziening staat uit.

Je brengt de stroomvoorziening weer op gang. Draai het Stroomvoorzieningsfiche zodat de brandende gloeilamp zichtbaar is. De regel voor Ontmoetingen tijdens stroomuitval is niet langer van kracht (zie Een Ontmoeting Veroorzaken, p. 13) en de Camera doet het ook weer.

De Poort Sluiten

VEREISTE: jij en 1 ander levend Personage bevinden jullie in de groene Kamer terwijl de Poort geopend is. Hiermee wordt de Actie van de huidige Ronde voor beide Personages verbruikt!

Als het Portaal wordt **gesloten binnen 3 Ronden** nadat het geopend is (2 Ronden voor 7/8 Spelers): Verwijder het Portaal uit de groene Kamer. Vanaf nu hebben de Onderzoekers 1 OP minder nodig om het spel te winnen. Verplaats het Eindscorefiche op het Scorespoor 1 vakje naar links.

Als de Poort **NIET gesloten wordt binnen 3 Ronden** nadat het geopend is (2 Ronden voor 7/8 Spelers): De Poort blijft in de groene Kamer. Vanaf nu hebben de Onderzoekers 1 OP meer nodig om het spel te winnen. Verplaats het Eindscorefiche op het Scorespoor 1 vakje naar rechts.

Privileges van de Levenden en de Doden

Afhankelijk van je Status en bij welk Team je hoort, heb je bepaalde opties in het spel, of juist niet meer. Je wordt als Levend beschouwd tot een 'Dood'-kaart uit je stapel is onthuld en open voor je wordt gelegd.

Levende Personages



Beweging: maximaal 3 Bewegingspunten

Nemen deel aan Ontmoetingen

Mogen alle Personage-acties uitvoeren

Mogen alle Kameracties uitvoeren

De Startspeler mag het Mes gebruiken voor speciale vaardigheden, zoals bij de Stemming, om de Visman te verjagen, etc.

Onderzoekers (zowel levend en als Spook)

 Moeten hun Route volgen voor Kameracties.

Spoken (Dode Personages)



Beweging: teleporteren (onbeperkt bewegen) naar 1 Kamer of Gang naar keuze.



Mogen GEEN Kameracties uitvoeren, behalve 'De Kamerstapel Aanvullen' en 'Een Kamer Controleren'.



Cultisten (zowel levend en als Spook)



Mogen hun Route negeren voor Kameracties.

Einde van het Spel

Zodra een Team aan zijn Voorwaarden om te Winnen heeft voldaan (zie p.3), eindigt het spel onmiddellijk. Voer indien nodig de identificatie van de Ziener uit (p. 18). Geniet uiteindelijk van je grootse overwinning of raas en tier over je (on)verdiende nederlaag!

Begin meteen een nieuw spel, en als je dat wilt, kun je de mate van complexiteit naar believen aanpassen (zie het volgende gedeelte). Veel plezier!

De Complexiteit Aanpassen

Voor ervaren Moordenaars

Heb je het spel een paar keer gespeeld en ken je alle regels? Mooi, dan is het nu tijd om die andere Rollen eens te bekijken!

Aanbevolen Rollen:

5 Spelers

1 Cultist, Ziener,
1 willekeurige Rol gekozen uit
Groentje/Kluns/Watje

6 Spelers

1 Cultist, Ziener, 1 willekeuri-
ge Rol gekozen uit Stralende
Schoonheid/Geïnfecteerde/
Superspook/Pyromaan

7 Spelers

2 Cultisten, 1 willekeurige Rol
gekozen uit Groentje/Kluns/
Watje, Pyromaan, Moordenaar

8 Spelers

2 Cultisten, Ziener, Monteur,
Pyromaan, Moordenaar

Voor Sociale Deductie-experts

Ben je al zo'n doorgewinterde Moordenaar dat je echt alles uit het spel wilt halen? Nu komen we ergens!

Combineer de Rollen zoals je wilt, of voeg extra Rollen toe aan de aanbevelingen hierboven. Volg voor het Expertniveau simpelweg deze 2 richtlijnen:

- Om het eerlijk te houden voor beide Teams, moet de **totaalsom van de individuele Loyaliteitswaarden** van de Rollen gelijk zijn aan de aanbevolen Moeilijkheidsgraad voor dat aantal Spelers (zie onder) en
- mag binnen een Team **de maximale Loyaliteit 5 zijn**.

Aanbevolen Moeilijkheidsgraad:

5 Spelers

+1 Cultistenloyaliteit

6 Spelers

+1 Cultistenloyaliteit

7 Spelers

+3 Cultistenloyaliteit

8 Spelers

+1 Onderzoekersloyaliteit

Voorbeeld: je wilt een nieuw spel spelen met 5 Spelers, zonder de Ziener, maar met de Monteur (3). Zij heeft een Loyaliteit van 3 in het voordeel van de Onderzoekers. Om aan de aanbevolen Moeilijkheidsgraad voor 5 Spelers te voldoen (+1 Cultistenloyaliteit), kies je extra Rollen die de Cultisten ondersteunen met een totale waarde van 4 Loyaliteitspunten. Je kiest Pyromaan (2), Groentje (1) en Watje (1). In totaal voldoe je aan de aanbevolen Moeilijkheidsgraad en de maximumwaarde van 5 Loyaliteit per Team.

→ Een overzicht van alle Rollen en hun Loyaliteitswaarden vind je in de Bijlage.

Variant voor 4 en 6 Spelers met de AUTOMA-onderzoeker (AI)

Vorbereiding voor een spel met AI

Als je een spel met 4 of 6 Spelers en de AUTOMA-onderzoekers wilt spelen, volg dan de voorbereiding voor 5 of 7 Spelers met de volgende aanpassingen:

Als je met 6 Spelers speelt, kun je de AI toevoegen om een spel met 7 Spelers met 2 Cultisten te spelen. Als de Cultist in de Nachtfase geen andere menselijke Cultist ziet, weet hij of zij dat de AI de 2e Cultist is.

Als je met 2 Cultisten speelt, kun je ook de Ziener gebruiken.

1. Leg 1 extra Personagekaart rechts van de Startspeler. Deze stelt de AI voor (de AI kan in principe overal gelegd worden, maar we raden deze positie aan voor het eerste spel).
2. Nadat je de stapels en Rollen hebt toegewezen, voer je de Nachtfase (p. 10) uit zoals gewoonlijk, behalve dan dat de Speler links van de AI ook de AI-stapel gedekt in zijn of haar lege hand neemt.
3. Leg na de Nachtfase de onderste kaart van de AI-stapel gedekt naast zijn Personagekaart neer. Dit is zijn Polsslagkaartenstapel (als je met een aantal Spelers speelt waarbij er startkaarten voor de Polsslagkaartenstapel zijn).
4. Verdeel de overgebleven kaarten van de AI-stapel in 2 stapels op basis van de achterzijde (Kamerkaarten en Ontmoetingskaarten).
5. Onthul de Routekaart van de AI.

Regels voor een spel met AI

Bewegingsfase

- ▶ De AI gaat naar de 1e Kamer die nog niet onderzocht is van de linkerkant van zijn Routekaart. Zodra de AI die Kamer bereikt, eindigt daar zijn Beweging. Overgebleven Bewegingspunten gaan verloren. Als er 2 mogelijke paden met dezelfde afstand naar die Kamer zijn, beweegt de AI met de klok mee.

Voorbeeld: we zitten in de 5e Ronde. De AI bevindt zich in de groene Kamer en volgens zijn Route kan hij kiezen tussen de roze en de oranje Kamers. Aangezien alle roze Kamers al afgerond zijn, is de volgende optie oranje. Aangezien de oranje Kamers zich op gelijke afstand van de groene Kamer bevinden, vervolgt de AI zijn pad met de klok mee naar de oranje Kamer aan de linkerkant.

- ▶ Als er geen Kamers beschikbaar zijn of de AI een Kamer niet kan bereiken, beweegt hij zo ver mogelijk naar de Kamer die hij als zijn huidige bestemming heeft.
- ▶ Als zijn Beweging een Ontmoeting veroorzaakt, wissel je zoals gewoonlijk Ontmoetingskaarten uit. Neem de bovenste kaart van de Ontmoetingsstapel van de AI en leg die bovenop de Polsslagkaartenstapel van het andere Personage. Als er door stroomuitval meerdere Ontmoetingen mogelijk zijn, krijgt het Personage met de minste kaarten in zijn of haar Polsslagkaartenstapel de kaart van de AI. Als 2 spelers allebei de minste kaarten hebben, krijgt de dichtstbijzijnde Speler aan de linkerkant van de AI de kaart.

Actiefase

- ▶ Als de Kamer niet onderzocht is en een Cultistenfiche bevat, vecht de AI met de Cultist.
- ▶ Als de Kamer nog niet onderzocht is en geen Cultistenfiche bevat, voegt de AI zijn bovenste Kamerkaart gedekt aan de Kamerstapel toe.
- ▶ Als de Kamer onderzocht is, onthult de AI de bovenste kaart van de Kamer en handelt die af.
- ▶ Als de AI in een Gang staat, legt hij 1 Kamerkaart gedekt bovenop de Onveilige Doorgang-stapel.

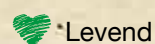
De AI voert geen andere Acties uit. Als hij het Mes heeft, gebeurt er ook niets, zelfs niet als er voor een Gebeurtenis het Mes nodig is.

Speciale AI-regels

- ▶ Bij het Stemmen telt de stem van de AI als een onthouding, en met het Mes als 2 onthoudingen.
- ▶ De Ziener-rol is niet beschikbaar als je met de AI en 1 Cultist speelt.
- ▶ Negeer alle Rollen voor de AI, behalve Cultist en Ziener, als er 2+ Cultisten in het spel zijn.
- ▶ Als er maar 1 Cultist is en de AI tijdens een Stemming wordt uitgeschakeld, onthul je zijn Rolfiche. Als hij geen Cultist was, gaat het spel verder. Als hij de enige Cultist was, eindigt het spel onmiddellijk. Let op dit verschil met het standaardspel: controleer nu alle Polsslagkaartenstapels en tel de dode Onderzoekers. Aangezien de AI het spel niet vroeg kan beëindigen als enige Cultist, overtroeft zijn Voorwaarde om te Winnen die van de Onderzoekers.

Bijlage

Symbolen



Levend



Een andere Speler



Situatie links, gevolgen rechts



Rol



Ronde



Onthullen/Omdraaien



Actie (Actiefase)



Onveilige Doorgang



Nachtfase



Communicatie



De Poort gaat open



Stroom beschikbaar



Dood (Spook)



Een andere levende Speler



Dood? Onthul je Rol.



Ontmoeting



1 Ronde (duur)



Niet mogelijk/negeer



Beweging (Bewegingsfase)



Onveilige Doorgang-stapel



Open je ogen



Ga stemmen



Startspelerfiche / het Mes gebruiken



Geheime deuren onthuld



Cultist



Een andere dode Speler



Dood? Onthul je Rol niet.



Moord



Een specifieke Ronde



Gebeurtenisfiche



Stroomvoorzieningfiche



Trekstapel



Route negeren



Camera gebruiken



Controleren

Gebeurtenissen

Blikseminslag (2x)

Draai het Stroomvoorzieningsfiche om naar de andere zijde. De Stroomvoorziening is aan (de gloeilamp brandt) of uit (de gloeilamp brandt niet). De Stroomvoorziening kan alleen aangezet worden door verdere Blikseminslagen of door de Actie 'De Stroomvoorziening Weer op Gang Brengen' uit te voeren in de rode Kamer (Beveiligingskamer). Als de Stroomvoorziening uit staat, kan de Camera niet gebruikt worden en kunnen er Ontmoetingen veroorzaakt worden met 3 of meer Personages.



Geheime Deuren Onthuld (2x)

Alle Kamers (geen Gangen) met dezelfde kleur worden als met elkaar verbonden beschouwd tot er een nieuwe Gebeurtenisfiche wordt onthuld. Dit kan meteen een Ontmoeting veroorzaken, bijvoorbeeld tussen 2 levende Personages die zich in verschillende donkerblauwe Kamers bevinden. Kamers kunnen nu gebruikt worden om een kortere weg te nemen.



Voorbeeld: Charlotte gebruikt 1 Bewegingspunt om via roze 1 roze 2 te verlaten en de Gang te betreden. In roze 1 zou ze ook de 'Een Kamer Controleren'-actie kunnen uitvoeren in roze 2.

Hoge Moreel

Alle Personages krijgen in de volgende Bewegingsfase 1 extra Bewegingspunt, tot een nieuwe Gebeurtenisfiche wordt onthuld.



Lage Moreel

Alle Personages hebben in de volgende Bewegingsfase 1 Bewegingspunt minder, tot een nieuwe Gebeurtenisfiche wordt onthuld.



Lage Moreel telt niet voor Spoken!

De Poort Gaat Open

Plaats de Poort in de groene Kamer. Leg ter herinnering het bijbehorende Gebeurtenisfiche 2 Ronden (7/8 Spelers) of 3 Ronden (4-6 Spelers) in de toekomst op de Klok, naast de Gebeurtenis.

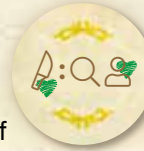


Voorbeeld: als deze Gebeurtenis in Ronde 3 van een spel met 5 Spelers getrokken is, leg je het fiche naast Ronde 6.

Je hebt nu respectievelijk 2 (7/8 Spelers) of 3 Ronden (4-6 Spelers) om de Kamer binnen te gaan met 2 levende Personages en daar in dezelfde Ronde de Actie 'Het Portaal Sluiten' uit te voeren. Als je daarin slaagt, wordt het aantal Overwinningpunten dat de Onderzoekers moeten behalen met 1 verminderd. Als je er niet in slaagt, wordt het aantal met 1 verhoogd. Leg nadat de tijd verstreken is dit Fiche weer terug op zijn originele positie op de Klok.

Valse Ogen Kijken Toe

Het levende Personage met de Startspelerfiche mag de Polsslagkaartenstapel van een levend Personage naar keuze controleren (en mag zelf beslissen om een eventuele moord te onthullen en een Stemming te starten, indien van toepassing).



Als het Personage met het Startspelerfiche al dood is, gebeurt er niks (Spoken kunnen geen statussen controleren).

Gebroken Ruiten

Voeg de bovenste 2 kaarten van de Trekstapel toe aan de Onveilige Doorgang-stapel en schud die. Onthul 1 kaart van de Onveilige Doorgang-stapel en handel die af. Schud deze kaart daarna weer in de Onveilige Doorgang-stapel.



Situatie Onder Controle

De Startspeler mag 1 Gebeurtenisfiche uit het Zakje halen en die bekijken. Je mag ofwel deze Gebeurtenisfiche uit het spel verwijderen en in de doos leggen (zonder hem aan de andere Spelers te laten zien), ofwel het Fiche weer in het Zakje doen. Je mag de informatie over het Gebeurtenisfiche delen. Cultisten mogen erover liegen.



Geen Verbinding

Je hebt geen verbinding. Spelers mogen niet langer met geluid met elkaar communiceren tot een nieuwe Gebeurtenisfiche is onthuld.



Opmerkingen over het spelverloop of de regels, zoals "Het is jouw beurt," zijn nog wel toegestaan.

Ja, dit kan zelfs leiden tot een Stemming waarbij niemand mag communiceren. Geniet maar van de stilte!

Spiegel

Herhaal het Gebeurtenisfiche van de vorige Ronde.



Als 'Spiegel' in Ronde 1 wordt onthuld, gebeurt er niets.

Als 'De Poort Gaat Open' in de vorige Ronde is onthuld, blijft de Poort nog 1 Ronde langer open.

Rollen

Om met extra Rollen te spelen, vervang je tijdens de voorbereiding standaard Onderzoekersrolfiches door andere Rolfiches naar keuze.

	Naam	Ondersteunt	Loyaliteit	Speciale Vaardigheid	Aanbevolen Aantal Spelers
	Onderzoeker		0	Geen speciale vaardigheid.	
	Stralende Schoonheid		+1	Onthul je Rolfiche zodra je dood bent. Jouw aanwezigheid zorgt waar je ook bent altijd voor licht en stroom.	
	Geïnfecteerde		+1	Onthul je Rolfiche zodra je dood bent. Spelers geven tijdens Ontmoetingen geen kaarten weg tot het einde van de volgende Ronde.	
	Superspook		+1	Onthul je Rolfiche zodra je dood bent. Jouw Spook kan alle Kameracties uitvoeren zoals een levend Personage dat kan, maar wordt bij Ontmoetingen nog altijd genegeerd.	
	Monteur		+3	Zolang je levend bent, mag je je Route negeren.	
	Cultist		0	Geen speciale vaardigheid.	
	Groentje		+1	Je sterft en wordt een Spook zodra je de 'De Camera Gebruiken'- of 'Oproepen om te Stemmen'-actie gebruikt (je neemt als Spook deel aan de Stemming).	
	Kluns		+1	Je sterft nadat je het Mes voor welk doel dan ook hebt gebruikt. Als je het Mes vanwege een Gebeurtenis moet gebruiken, sterf je daarna ook.	
	Watje		+1	Je sterft nadat je zelf een dood Personage hebt onthuld tijdens een 'Status Controleren'-actie of tijdens de Gebeurtenis 'Valse Ogen Kijken Toe'.	
	Pyromaan		+2	Vervang tijdens de voorbereiding 2 'Succes'-kaarten in een Onderzoekersstapel door 1 'Sabotage'- en 1 'Mislukt'-kaart. Plaats bij stap 2 van de voorbereiding op deze stapel het Pyromaan-fiche. Als je je 2 rode kaarten aan het einde van de 5e Ronde nog niet hebt gespeeld, sterf je meteen. Aan het einde van Ronde 5 moet iemand zeggen: "Pyromaan, als je nog een rode kaart in je hand hebt, sterf je nu. Anders blijf je leven."	
	Moordenaar		0	Zolang je levend bent, mag je 1 keer per spel een Personage dat zich op dezelfde Locatie begeeft als jij vermoorden met de 'Een Personage Vermoorden'-actie. Onthul je Rolfiche als je dit doet. Deze Actie leidt niet tot een Stemming. Als je de laatste levende Cultist hebt vermoord, eindigt het spel meteen. Zo niet, dan hoeft het vermoorde Personage zijn of haar Rol niet te onthullen, tenzij op de Rol staat aangegeven dat dit wel moet.	
	Ziener		0	In de Nachtfase aan het begin van het spel zul jij ontdekken wie de Cultisten zijn. Als de Cultisten jou aan het einde van het spel identificeren, winnen zij en verliezen de Onderzoekers, ongeacht hoe de afloop anders zou zijn geweest.	