

Moord opgelost in beurt	1	2	3	4	5	6	7
Aantal punten	7	6	5	4	3	2	1

### Winnaar

Het team dat na het aantal afgesproken ronden de meeste punten heeft, wint.

**Ontdek het mysterie op [www.moordinmaanlicht.eu](http://www.moordinmaanlicht.eu)  
en win spannende prijzen!**

**Verstuur grappige e-cards naar al je vrienden, maak kennis met alle verdachten en doe mee aan mysterieuze prijsvragen!**

### Niet bang voor het grote werk?

Heb je de smaak te pakken? Speel dan het grote bordspel Moord in Maanlicht. Een 3D-Villa, meer en grotere categoriekaarten en extra spelregels zorgen voor nog meer spanning en speelplezier... Durf jij het aan?



### Nieuwsbrief

Meld je ook aan voor onze nieuwsbrief en blijf op de hoogte van alle nieuwtjes! Stuur een mail naar [newsletter@ug.nl](mailto:newsletter@ug.nl) om je aan te melden of kijk op [www.universitygames.nl](http://www.universitygames.nl)!

© 2011 University Games Corporation, 2030 Harrison Street, San Francisco, CA 94110, USA.  
All Rights Reserved.

University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L.), Nederland. [info@ug.nl](mailto:info@ug.nl)

# Moord in Maanlicht™

Het klassieke moordspel van Wie - Waar - Waarom & Hoe!

### Inhoud

- Villa
- Spelbord (magnetisch)
- 104 Codefiches (magnetisch) - 32 x Verdachte (8 x 4)  
- 24 x Plaats (8 x 3)  
- 24 x Motief (8 x 3)  
- 24 x Methode (8 x 3)
- 18 Nummerfiches (magnetisch)

### Doel van het spel

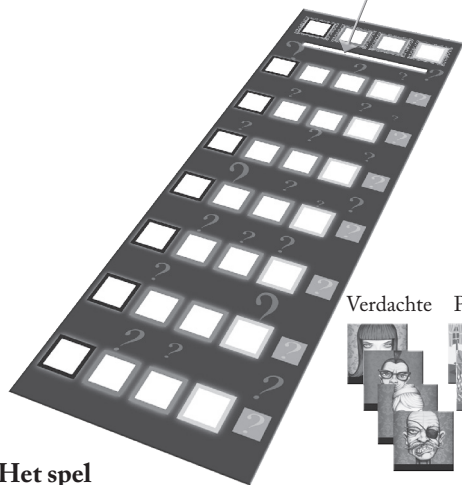
Los de moord op door de juiste combinatie te ontdekken van verdachte, plaats, motief en methode.

### Voorbereiding

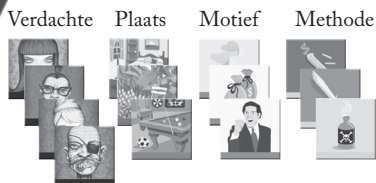
- Vouw het spelbord open. Schuif daarna de villa in de voorziene gleuf bovenaan het spelbord (figuur 1).
- Vorm twee teams. Team A creëert een moordscène en team B probeert de moord op te lossen.
- Sorteert de codefiches in vier categorieën: Verdachte, Plaats, Motief en Methode. Per categorie zijn er vier (Verdachte) of drie (Plaats, Motief en Methode) mogelijkheden (figuur 2).
- Draai het spelbord zo dat slechts één team de achterkant van de villa ziet en hier de gekozen moordscène kan plaatsen.
- Spreek op voorhand het aantal te spelen ronden af (zie winnaar). Bijvoorbeeld, na drie ronden worden de punten geteld.



figuur 1



figuur 2



### Het spel

- Team A neemt plaats aan de achterkant van de villa, team B aan de voorkant.
- Team A creëert een moordscène door uit elke categorie een codefiche te kiezen. Dus 1 Verdachte, 1 Plaats, 1 Motief en 1 Methode. Deze fiches worden in de daarvoor bestemde vakken achter de villakaart geplaatst, zodat team B deze combinatie niet kan zien.
- Team B probeert de moord op te lossen door te raden welke scène team A bedacht heeft. Dit doet men door uit elke categorie 1 codefiche te kiezen. De 4 gekozen codefiches worden op de onderste rij van het spelbord geplaatst. Plaats de fiches in dezelfde volgorde als de kleuren op het spelbord aangeven

(zwart Verdachte-fiche in het zwarte vak, roze Plaats-fiche in roze vak, enz.). Tijdens de tweede ronde plaatst team B de geselecteerde codefiches op de tweede rij, enz.

- Team A geeft na elke beurt aan hoeveel codefiches team B juist geraden heeft, maar zegt niet welke categorie juist is. Rechts op het spelbord is ruimte voorzien om een nummerfiche te plaatsen. Stel dat team B één categorie juist geraden heeft, dan wordt het nummerfiche met het cijfer 1 rechts op het spelbord geplaatst.
- Op basis van de aanwijzingen van team A probeert team B de moord op te lossen door steeds een andere scène samen te stellen. De nummerfiches geven elke ronde aan hoeveel categorieën juist geraden werden. Dit gaat door tot team B de moord opgelost heeft.
- Zodra team B de moord heeft opgelost en dus de juiste combinatie van codefiches gevonden heeft, worden de punten toebedeeld (zie Puntentelling) en wisselen team A en B van rol.

### Tip

Probeer per ronde steeds maar één categorie te veranderen, zodat je bepaalde opties sneller kunt uitsluiten. Logisch denken helpt!

### Let op

Als een team er niet in slaagt om in 7 beurten de moord op te lossen, is de ronde voorbij en verdient het team geen punten.

### Puntentelling

Enkel het team dat de moord probeert op te lossen, kan tijdens een ronde punten scoren. Hoe meer beurten je nodig hebt om de moord op te lossen, hoe minder punten je verdient.