

Patrouilleleider

VERKIEZINGEN

- Nomineer een assistent-patrouilleleider; leden van het laatste bestuur zijn niet verkiesbaar.
- Zorg dat minstens 50% van de tafel instemt.
- De hopman kan alleen de macht kapen als er al drie corvee artikelen zijn neergelegd wanneer hij tot assistent-patrouilleleider wordt verkozen.

WETGEVING

- Pak 3, leg 1 weg, geef 2 door.
- Spreek niet tijdens de wetgeving
- Wanneer een artikel is gespeeld, mag je alles vertellen wat er is gebeurd, maar ook liegen!

UITVOEREND

- De machten van de patrouilleleider kunnen niet worden overgedragen tussen rondes.
- De zittend patrouilleleider beslist en MOET de verworven machten benutten.
- Je mag vertellen over identiteiten die je hebt gezien, maar ook liegen!

Assistent-Patrouilleleider

VERKIEZINGEN

- De hopman kan alleen de macht kapen als er al drie corvee artikelen zijn neergelegd wanneer hij tot assistent-patrouilleleider wordt verkozen.

WETGEVING

- Ontvang 2 artikelen, leg er 1 ondersteboven af, voer er 1 uit.
- Spreek niet tijdens de wetgeving; wanneer een artikel is uitgevoerd, mag je alles vertellen wat er is gebeurd, maar ook liegen!

JE GEHEIME DOEL



CORVEE



Ja!

Ja!

Ja!

Ja!

Ja!

Ja!

Ja!

Ja!

Ja!

Ja!

Nee

Nee

Nee

Nee

Nee

Nee

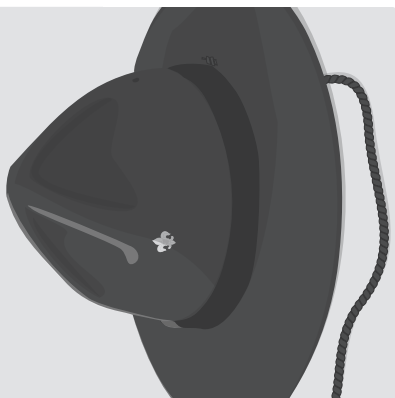
Nee

Nee

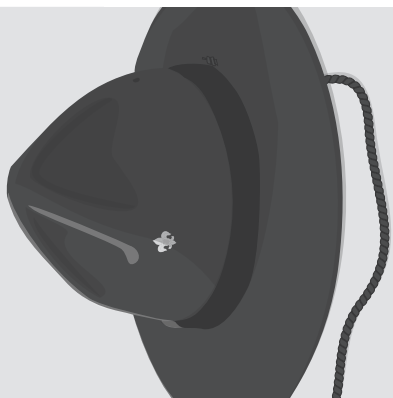
Nee

Nee

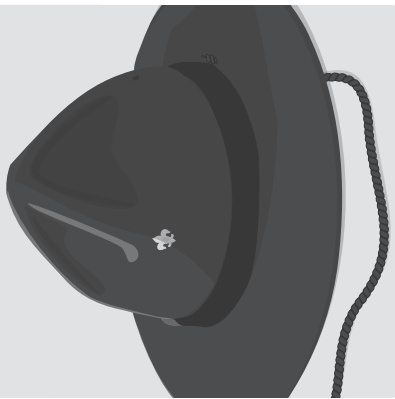
JE GEHEIME ROL
LEIDING



JE GEHEIME ROL
LEIDING



JE GEHEIME ROL
LEIDING



JE GEHEIME ROL
HOPMAN



JE GEHEIME ROL
KIND



JE GEHEIME ROL
KIND



JE GEHEIME ROL
KIND



JE GEHEIME ROL
KIND



JE GEHEIME ROL
KIND



JE GEHEIME ROL
KIND



JE GEHEIME DOEL



CORVEE

JE GEHEIME DOEL



CORVEE

JE GEHEIME DOEL



CORVEE

JE GEHEIME DOEL



SPEL

JE GEHEIME DOEL



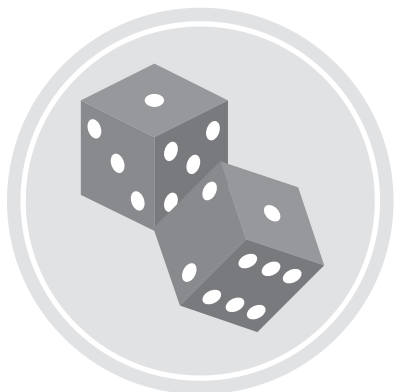
SPEL

JE GEHEIME DOEL



SPEL

JE GEHEIME DOEL



SPEL

JE GEHEIME DOEL



SPEL

JE GEHEIME DOEL



SPEL

PAK
.....
STAPEL

PAK 3

AFLEG
.....
STAPEL

LEG 2 AF

CORV



DE PATROUILLELEIDER
BEKIJKT DE BOVENSTE
DRIE KAARTEN.

5 OF 6 SPELERS: SPEEL MET 1 LEIDING EN DE HOPMAN

RVEE

DE LEIDING WINT ALS DE HOPMAN ALS ASSISTENT-PATROUILLELEIDER WORDT GEKOZEN



→ DE PATROUILLELEIDER
MOET EEN SPELER
WEGSPELEN.



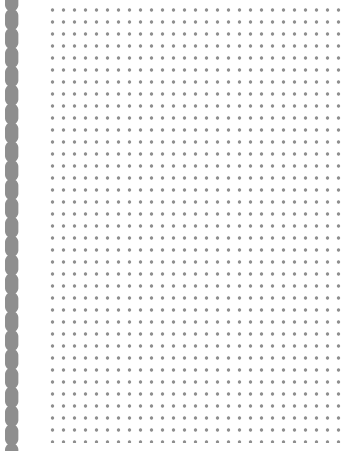
→ DE PATROUILLELEIDER
MOET EEN SPELER
WEGSPELEN.

→ VETORECHT GAAT IN



DE HOPMAN, DE HOPMAN KENT DE LEIDING.

CORV



DE PATROUILLELEIDER
BEKIJKT DE IDENTITEIT
VAN EEN SPELER.



DE PATROUILLELEIDER
KIEST DE VOLGENDE
KANDIDAAT.

7 OF 8 SPELERS: SPEEL MET 2 LEIDING EN DE HOPMAN

RVEE

DE LEIDING WINT ALS DE HOPMAN ALS ASSISTENT-PATROUILLELEIDER WORDT GEKOZEN



DE PATROUILLELEIDER
MOET EEN SPELER
WEGSPELEN.



DE PATROUILLELEIDER
MOET EEN SPELER
WEGSPELEN.



VETORECHT GAAT IN



HOPMAN, DE HOPMAN KENT DE LEIDING NIET.

CORV



DE PATROUILLELEIDER
BEKIJKT DE IDENTITEIT
VAN EEN SPELER.



DE PATROUILLELEIDER
BEKIJKT DE IDENTITEIT
VAN EEN SPELER.



DE PATROUILLELEIDER
KIEST DE VOLGENDE
KANDIDAAT.



9 OF 10 SPELERS: SPEEL MET 3 LEIDING EN DE HOPMAN

RVEE

DE LEIDING WINT ALS DE HOPMAN ALS ASSISTENT-PATROUILLELEIDER WORDT GEKOZEN



DE PATROUILLELEIDER
MOET EEN SPELER
WEGSPELEN.



DE PATROUILLELEIDER
MOET EEN SPELER
WEGSPELEN.



VETORECHT GAAT IN



DE HOPMAN, DE HOPMAN KENT DE LEIDING NIET.

