

# SECRET HOPMAN



Rollenspel voor 5 tot 10 spelers

*Er moet een nieuwe verkennerswet worden gemaakt. In Secret Hopman strijden de verkenners voor een wet met veel spellen terwijl de leiding graag zoveel mogelijk corvee in de wet wil zien.*

## Samenvatting

Aan het begin van het spel krijgt iedere speler een geheime rol toegewezen: **Kind, Leiding**, of **Hopman**. De kinderen zijn in de meerderheid, maar zij weten niet zeker wat iedereen is; leiding moet gebruik maken van geheimhouding en misleiding om hun doelen te bereiken. De hopman speelt voor het team van de leiding en de leiding weet de identiteit van de hopman vanaf het begin, maar de hopman kent de leiding niet en moet zien uit te vogelen wie dit zijn.

**De kinderen winnen door vijf Spel-artikelen aan te nemen of door de hopman uit het spel te zetten. De leiding wint door zes Corvee-artikelen aan te nemen of wanneer de hopman als assistent-patrouilleleider wordt verkozen nadat er drie Corvee-artikelen zijn aangenomen.**

Telkens wanneer een Corvee-artikel wordt aangenomen, wordt de patrouilleleiding sterker en krijgt de patrouilleleider een macht voor eenmalig gebruik die moet worden ingezet voordat de volgende ronde kan beginnen. Het maakt niet uit in welk team de patrouilleleider zit; nog sterker, zelfs kinderen kunnen zich laten verleiden om een Corvee-artikel aan te nemen om nieuwe machten te krijgen.

## Doel

Elke speler heeft een geheim doel dat spel of corvee is.

Spelers met het doel Spel winnen als:

- Vijf Spel-artikelen worden aangenomen.  
OF
- De hopman uit het spel wordt gezet.

Spelers met het doel Corvee winnen als:

1. Zes Corvee-artikelen worden aangenomen.  
OF
2. De hopman verkozen wordt als assistent-patrouilleleider op een willekeurig moment nadat de het derde Corvee-artikel is aangenomen.

## Spelinhoud

17	Artikelkaarten (6 spel, 11 corvee)
10	Geheime rol kaarten
10	Geheim doel kaarten
10	Enveloppen
10	Ja!-stemkaarten
10	Nee-stemkaarten
1	Verkiezingstracker pion
1	Pakstapel kaart
1	Aflegstapel kaart
4	Spelborden
1	Patrouilleleiderbordje
1	Assistent-patrouilleleider bordje

## Voorbereiding

Kies het Corvee-spelbord dat overeenkomt met het aantal spelers en leg het naast het Spel-spelbord. Schud de 17 artikelkaarten in één stapel en plaats deze ondersteboven op de pakstapel kaart.

Je hebt één envelop nodig voor elke speler en elke envelop moet één geheime rol kaart bevatten, één corresponderende geheim doel kaart,

één Ja!-stemkaart en één Nee-stemkaart. Gebruik de tabel hieronder om te bepalen wat de juiste verdeling van de rollen is.

Kind-geheime rol kaarten moeten altijd samenzitten met een spel-geheim doel kaart. Leiding en hopman-geheime rol kaarten moeten altijd samenzitten met een corvee-geheim doel kaart.

# spelers	5	6	7	8	9	10
Spel	3	4	4	5	5	6
Corvee	1+H	1+H	2+H	2+H	3+H	3+H

*Zorg ervoor dat je het juiste aantal gewone leiding hebt naast de hopman!*

Zodra de enveloppen zijn gevuld schud je ze zodat de rol van iedere speler geheim is. Elke speler moet een willekeurige envelop krijgen.

### **WAAROM ZIJN ER GEHEIME ROL ÉN GEHEIM DOEL KAARTEN?**

*Secret Hopman heeft een onderzoeksmethode die toestaat dat sommige spelers achterhalen van welk team andere spelers deel uitmaken. Deze methode werkt alleen als de geheime rol van de hopman niet wordt weggegeven. Om te voorkomen dat dit gebeurt heeft iedere speler zowel een geheime rol kaart als een geheim doel kaart. De geheim doel kaart van de hopman laat zien dat hij voor corvee gaat, maar geeft niet prijs wat zijn rol is. Kinderen die iemand met het corveedoel ontmaskeren moeten zelf achterhalen of ze een leiding of de hopman hebben gevonden.*

Zodra alle spelers een envelop hebben ontvangen moeten zij de inhoud bekijken. De eerste patrouilleleider wordt willekeurig gekozen en deze speler krijgt zowel het bordje voor de

patrouilleleider als dat voor de assistent-patrouilleleider.

**Voor een spel met 5-6 spelers**, geef de volgende instructies aan alle spelers:

1. Iedereen sluit de ogen.
2. De leiding en de hopman openen hun ogen en erkennen elkaar.
3. [Neem een lange pauze]
4. Iedereen sluit de ogen.
5. Iedereen opent de ogen. Als er iemand iets niet begrijpt of er is iets misgegaan, vertel het dan nu tegen de groep.

**Voor een spel met 7-10 spelers**, geef de volgende instructies aan alle spelers:

1. Iedereen sluit de ogen en steekt de hand als vuist voor zich uit.
2. Alle leiding (niet de hopman) opent de ogen en erkent elkaar.
3. Hopman, houd de ogen gesloten maar steek je duim op.
4. Leiding, kijk wie de duim heeft opgestoken, deze speler is de hopman.
5. [Neem een lange pauze]
6. Iedereen sluit de ogen en doet de handen naar beneden.
7. Iedereen opent de ogen. Als er iemand iets niet begrijpt of er is iets misgegaan, vertel het dan nu tegen de groep.

## Spelverloop

Secret Hopman wordt in rondes gespeeld. Iedere ronde heeft een **Verkiezing** om de patrouilleleiding te vormen, een **Wetgevende sessie** om een nieuw artikel aan te nemen en een **Uitvoerende actie** om de machten uit te voeren.

### VERKIEZING

1. **Geef het patrouilleleider kandidaatschap door**

Aan het begin van elke nieuwe ronde gaat het patrouilleleiderbordje met de klok mee naar de volgende speler. Deze speler is de nieuwe patrouilleleider-kandidaat.

## 2. **Nomineer een assistent-patrouilleleider**

De patrouilleleider-kandidaat kiest een assistent-patrouilleleider-kandidaat door het bordje aan een verkiesbare speler te geven. De patrouilleleider-kandidaat mag zijn keuze met de andere spelers overleggen om de drempel om in te stemmen te verlagen.

### **Verkiesbaarheid:**

De laatst verkozen patrouilleleider en assistent-patrouilleleider moeten zich houden aan hun termijn en zijn niet verkiesbaar als assistent-patrouilleleider.

### **OVER VERKIESBAARHEID:**

- Termijnen gelden alleen voor de laatst verkozen patrouilleleider en assistent-patrouilleleider, niet voor het laatst genomineerde paar.
- Termijnlimieten hebben alleen invloed op de nominaties voor de assistent-patrouilleleider; iedereen kan patrouilleleider worden, zelfs de vorige assistent-patrouilleleider.
- Als er nog maar 5 spelers over zijn in het spel is alleen de laatst verkozen assistent-patrouilleleider onverkiesbaar. De laatste patrouilleleider is verkiesbaar.
- Er is een aantal andere regels die de verkiesbaarheid beïnvloeden: Veto macht en de verkiezingstracker. Deze worden besproken in de relevante secties.

## 3. **Stem op de patrouilleleiding**

Zodra de patrouilleleider-kandidaat een verkiesbare assistent-patrouilleleider-kandidaat heeft gekozen mogen de spelers de

voorgestelde patrouilleleiding bespreken totdat iedereen klaar is om te stemmen. Elke speler, ook de *kandidaten*, stemt op de voorgestelde patrouilleleiding. Zodra iedereen klaar is om te stemmen worden de stemkaarten gelijktijdig onthuld zodat alle stemmen bekend worden.

### **Als de stem een gelijkspel is, of de meerderheid van de spelers heeft nee gestemd:**

De stemming is mislukt. De patrouilleleiders-kandidaat mist de kans om verkozen te worden en het patrouilleleider bordje gaat met de klok mee naar de volgende speler. De verkiezingstracker gaat één stap vooruit.

**Verkiezingstracker:** Als de groep drie keer achter elkaar de patrouilleleiding afwijst ontstaat er chaos in de groep. Meteen wordt het bovenste artikel van de pakstapel uitgevoerd. Alle machten die hierbij vrijkomen worden genegeerd, maar de verkiezingstracker wordt weer teruggezet naar het begin. Termijnen worden vergeten en alle spelers worden weer verkiesbaar als assistent-patrouilleleider voor de volgende verkiezing. Als er minder dan drie artikelen in de pakstapel liggen, dan worden deze met de aflegstapel samen geschud en op de pakstapel gelegd.

*Elke keer dat er een nieuw artikel wordt aangenomen wordt de verkiezingstracker helemaal teruggezet.*

### **Als de meerderheid van de spelers ja heeft gestemd:**

De patrouilleleider-kandidaat en de assistent-patrouilleleider-kandidaat worden verkozen.

- **Als er al drie of meer Corvee-artikelen zijn aangenomen:**

*Vraag of de nieuwe assistent-patrouilleleider de hopman is. Als dit zo is, is het spel over en winnen de leiding en de hopman. Zo niet, dan weten de andere spelers zeker dat deze speler niet de hopman is.*

Speel verder zoals gewoonlijk met de wetgevende sessie.

### **WETGEVENDE SESSIE**

Tijdens de wetgevende sessie werken de patrouilleleider en de assistent-patrouilleleider samen om een nieuw artikel aan te nemen. De patrouilleleider pakt de bovenste drie artikelen van de pakstapel, bekijkt ze in het geheim en legt er één gesloten op de aflegstapel. De overgebleven twee artikelen gaan naar de assistent-patrouilleleider die ze in het geheim bekijkt en er één gesloten aflegt en de andere open speelt op het corresponderende spelbord.

Verbale en non-verbale communicatie tussen de patrouilleleider en de assistent-patrouilleleider is verboden.

**Afgelegde artikelen mogen nooit openbaar worden gemaakt. De spelers moeten vertrouwen op de woorden van de patrouilleleider en de assistent-patrouilleleider. Zij mogen liegen.**

**Over liegen:** Vaak leren spelers dingen die de rest van de spelers niet weten. De patrouilleleider heeft informatie over welk artikel de assistent-patrouilleleider heeft afgelegd. Je mag hierover altijd liegen. Het enige moment dat de waarheid MOET worden gesproken is aan het eind van het spel wanneer een speler moet bekennen als hij de hopman is en als assistent-patrouilleleider wordt

verkozen nadat er al drie Corvee-artikelen zijn aangenomen.

**Als er minder dan drie artikelen overblijven op de pakstapel aan het eind van een wetgevende sessie** schud je ze met de aflegstapel om een nieuwe pakstapel te maken. Schudden is verplicht.

**Als de patrouilleleider een Corvee-artikel aanneemt dat een macht bedekt**, dan moet de zittende patrouilleleider deze macht gebruiken. Ga door met de uitvoerende actie.

**Als de patrouilleleider een Spel-artikel aanneemt of een Corvee-artikel dat geen macht geeft**, dan begin je een nieuwe ronde met een nieuwe verkiezing.

### **UITVOERENDE ACTIE**

Als het nieuw-aangenomen Corvee-artikel een macht vrijgeeft moet de patrouilleleider deze gebruiken voordat de volgende ronde kan beginnen. Voor het gebruiken van een macht is de patrouilleleider vrij om te overleggen met de andere spelers, maar uiteindelijk bepaalt de patrouilleleider zelf hoe de macht wordt gebruikt. De machten kunnen maar één keer gebruikt worden; ze worden niet overgedragen naar nieuwe beurten.

### **MACHTEN**



#### **Onderzoek doel**

De patrouilleleider kiest een speler waarvan hij het doel wil bekijken. Deze speler moet de geheime doel kaart overhandigen (niet de geheime rol kaart!) aan de patrouilleleider die deze bekijkt en daarna teruggeeft. De patrouilleleider mag delen

---

wat hij heeft gezien of hierover liegen. Geen speler mag twee keer onderzocht worden in hetzelfde spel.

---



### **Speciale verkiezing uitroepen**

De patrouilleleider kiest een willekeurige speler die de volgende patrouilleleider-kandidaat wordt door het bordje door te geven. Alle spelers kunnen gekozen worden – zelfs spelers uit de vorige termijn.

**Een speciale verkiezing slaat geen spelers over. Na een speciale verkiezing gaat het patrouilleleiderbordje terug naar de speler links van de vorige patrouilleleider.**

Als de patrouilleleider de speler links van zich kiest wordt deze twee keer achter elkaar patrouilleleider-kandidaat: eens voor de speciale verkiezing en eens voor de normale verkiezing.



### **Artikel spieken**

De patrouilleleider bekijkt in het geheim de drie bovenste kaarten van de pakstapel en legt deze in dezelfde volgorde weer terug.



### **Wegspelen**

De patrouilleleider speelt een van de spelers weg. Als deze speler de hopman is eindigt het spel met een overwinning voor de kinderen. Als deze speler niet de hopman is

---

moet het geheim blijven wat de rol en het doel van de weggespeelde speler was. Weggespeelde spelers worden verwijderd uit het spel en mogen niet spreken, stemmen of verkiesbaar zijn.

---

### **VETO MACHT**

De veto macht is een speciale regel die in werking treedt nadat vijf Corvee-artikelen zijn aangenomen. Voor alle wetgevende sessies hierna heeft elke verkozen patrouilleleider de nieuwe mogelijkheid om alle drie de artikelen af te leggen als zowel de assistent-patrouilleleider als de patrouilleleider hiermee akkoord gaan.

De patrouilleleider pakt drie artikelen, legt er één af, en geeft de overige twee door aan de assistent-patrouilleleider zoals gewoonlijk. De assistent-patrouilleleider mag in plaats van het aannemen van een van de artikelen ook zeggen "Ik wil veto gebruiken". Als de patrouilleleider hiermee akkoord gaat worden beide artikelen afgelegd en wordt het bordje voor de patrouilleleider doorgegeven naar links zoals gewoonlijk. Als de patrouilleleider niet akkoord gaat, moet de assistent-patrouilleleider zoals gewoonlijk een van de artikelen aannemen.

Elk gebruik van de veto macht geldt als een inactieve patrouilleleider waardoor de verkiezingstracker één stap vooruit gaat.

### **Tactieksuggesties**

- **Iedereen moet claimen dat hij kind is.** Aangezien de kinderen in de meerderheid zijn is het makkelijk om een speler tegen te werken die

claimt leiding of de hopman te zijn. Als speler met het corvee-doel is er geen voordeel in het bekend maken van je rol. Daarnaast zouden kinderen normaal gesproken de waarheid moeten spreken. De kinderen spelen het spel als een puzzel, dus liegen kan je eigen team benadelen.

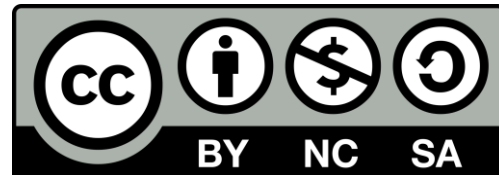
- **Als dit de eerste keer is dat je de hopman speelt: speel zoveel mogelijk als een kind.** Neem Spel-artikelen aan. Stem voor patrouilleleiding bestaande uit kinderen. Vertrouw op de leiding om je mogelijkheden te geven om Spel-artikelen aan te nemen en om in hun beurten Corvee-artikelen aan te nemen. De leiding en de hopman winnen door subtiel de tafel te manipuleren en te wachten op de juiste dekmantel om hun Corvee-artikelen aan te nemen. Ze winnen niet door openlijk 'kwaadaardig' te spelen.
- **Kinderen hebben er vaak voordeel aan door het spel te vertragen en de beschikbare informatie te bespreken.** Leiding en de hopman heeft er baat bij om het stemmen te haasten en verwarring te zaaien.
- **Leiding en de hopman winnen vaker door de hopman te verkiezen dan door zes artikelen aan te nemen!** Het verkiezen van de hopman is niet een alternatieve manier om te winnen, het is de kern van een succesvolle strategie.
- **Vraag andere spelers om uit te leggen waarom ze een beslissing namen.** Dit is in het bijzonder belangrijk bij de machten – nog beter, vraag vooraf wie een speler denkt dat moet worden onderzocht, verkozen of weggespeeld.
- **Als er een Corvee-artikel wordt aangenomen zijn er maar drie**

**mogelijke boosdoeners: de patrouilleleider, de assistent-patrouilleleider en de pakstapel.** Probeer om te achterhalen wie of wat je in deze positie heeft gebracht.

## Credits en licentie

*Secret Hopman* is een aanpassing door Geert Derks op het spel *Secret Hitler* van Mike Boxleiter, Tommy Maranges, Max Temkin, en Mac Schubert. <http://secrethitler.com/>

*Secret Hopman* heeft een Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.



### JE BENT VRIJ OM:

- **het werk te delen** — te kopiëren, te verspreiden en door te geven via elk medium of bestandsformaat
- **het werk te bewerken** — te remixen, te veranderen en afgeleide werken te maken

### ONDER DE VOLGENDE VOORWAARDEN:

- **Naamsvermelding** — De gebruiker dient de maker van het werk te vermelden, een link naar de licentie te plaatsen en aan te geven of het werk veranderd is. Je mag dat op redelijke wijze doen, maar niet zodanig dat de indruk gewekt wordt dat de licentiegever instemt met je werk of je gebruik van het werk.
- **NietCommercieel** — Je mag het werk niet gebruiken voor commerciële doeleinden.
- **GelijkDelen** — Als je het werk hebt geremixt, veranderd, of op het werk hebt voortgebouwd, moet je het

veranderde materiaal verspreiden onder dezelfde licentie als het originele werk.

- **Geen aanvullende restricties** — Je mag geen juridische voorwaarden of technologische voorzieningen toepassen die anderen er juridisch in beperken om iets te doen wat de licentie toestaat.

Je kunt meer lezen over Creative Commons op [CreativeCommons.org](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.nl). (Onze licentie is beschikbaar op <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.nl>).