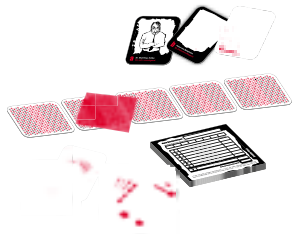


Inhalt

- 1 Rotfolie
- 1 Ermittler-Block
- 4 Fallkarten
- 12 Verdächtige
- 60 Verhörkarten



Zusätzlich benötigt ihr Stifte.

Worum geht's?

Ein Mord ist geschehen! Ihr schlüpft in die Rolle der Kommis-sare und seid dabei, den Mordfall aufzuklären. Jeder von euch hat sich einen Verdächtigen vorgeknöpft und in die Mangel genommen. Nun sitzt ihr zusammen und besprecht den Fall. Jeder gibt reihum die Ermittlungsergebnisse wieder, die er über seinen Verdächtigen sammeln konnte. Hört euren Kollegen gut zu, denn jeder noch so kleine Hinweis kann am Ende wichtig sein ... Und wer sich beim Ermitteln am geschicktesten anstellt, bekommt die meisten Punkte und gewinnt.

Spielvorbereitung

Sortiert die **Verdächtigen**, die **Fallkarten** und die **Verhör-karten** in drei verdeckte Stapel. Die **Rotfolie** legt ihr in die Tischmitte. Ihr braucht sie erst bei der Auflösung des Mordfalls.

Verdächtige: Mischt die Verdächtigen. Jeder Spieler zieht verdeckt einen Verdächtigen und legt ihn offen vor sich ab. Die restlichen Verdächtigen kommen zurück in die Schachtel.



Ermittler-Block: Jeder von euch bekommt ein Blatt vom Ermittler-Block und legt es zusammen mit dem Stift vor sich ab.



Fallkarte: Entscheidet euch für einen Fall, mit dem ihr spielen möchtet. Die restlichen Fallkarten kommen zurück in die Schachtel. Jeder Fall ist mit einem Symbol (Totenkopf, Explosion, Spirale und Herz) gekennzeichnet. Zu jedem Fall gehören 30 Verhörkarten.



Verhörkarten: Habt ihr euch für einen Fall entschieden, dann sucht ihr alle Verhörkarten, die zum Fall passen: Die Verhör-karten haben auf der Vorderseite dieselben Symbole wie die Fallkarten. Stimmt das Symbol auf der Fall- und Verhörkarte überein, bleibt sie im Spiel. Es spielt dabei keine Rolle, ob auf

der Verhörkarte noch andere Symbole abgebildet sind. Alle übrigen Verhörkarten kommen in die Schachtel zurück. Mischt die verbliebenen Verhörkarten gut durch. Anschließend bekommt jeder eine bestimmte Anzahl davon auf die Hand:

- bei 3 Spielern 8 Verhörkarten
- bei 4 Spielern 7 Verhörkarten
- bei 5 Spielern 6 Verhörkarten
- bei 6 Spielern 5 Verhörkarten



Verhörkarten, die eventuell übrig bleiben, kommen ebenfalls in die Schachtel zurück.

Nur noch ein bisschen Papierkram ...

Bevor ihr in die Ermittlungen einsteigt, schreibt ihr den **Namen eures Verdächtigen** in das entsprechende Feld auf eurem Ermittler-Blatt. Notiert euch außerdem die **Nummern eurer Verhörkarten** in die vorgesehenen Kästchen. Ihr braucht sie am Ende des Spiels für die Überführung des Täters. *Tipp:* Notiert die Nummern am besten in aufsteigender Reihenfolge.

Dein Verdächtiger: **Detlef Schulze**

Verhörkarten-Nummer

9	10	26	39	43	51	56	
---	----	----	----	----	----	----	--

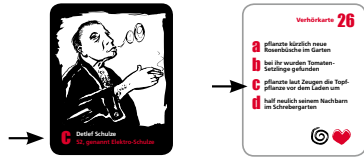
Punkte:

1	Verdächtiger	
2	Verdächtiger	

... und los geht's:

Jeder von euch schaut sich seinen Verdächtigen an. Jedem Verdächtigen ist ein Buchstabe (**a, b, c, d**) zugeordnet. Dieser Buchstabe bezieht sich immer auf Textbausteine der Verhörkarten. Er gibt dir vor, welche Textbausteine du auf den Verhörkarten verwenden musst.

*Beispiel: Du hast den Verdächtigen Detlef Schulze. Er hat den Buchstaben **c**. Du musst nun auf deinen Verhörkarten alle Textbausteine aus der Zeile **c** verwenden.*



Ermittlungsschritt 1: Das Verhör und die Teambesprechung

Der älteste Kommissar beginnt. Bist du der älteste Kommissar, dann liest du zuerst euren Fall vor. Anschließend berichtest du deinen Kollegen, was du über deinen Verdächtigen herausge-funden hast. Nimm dazu deine Verhörkarten. Verwende die Textbausteine, die mit dem Buchstaben deines Verdächtigen übereinstimmen, und trage deinen Bericht vor. Die Textbaustei-ne auf den Verhörkarten müssen in deinem Bericht vorkommen.

Zwar nicht wortwörtlich, aber doch so, dass sich deine Kolle-gen später daran erinnern können. Deiner Kreativität sind natürlich keine Grenzen gesetzt. In welcher Reihenfolge du die Verhörkarten verwendest, ist dir überlassen. Behalte aber die Zeit im Hinterkopf. Du solltest deinen Bericht nicht in epischer Breite wiedergeben – 1 bis 2 Minuten reichen völlig aus. Deine Kollegen dürfen sich während deines Berichts keinerlei Notizen machen.

Wie könnte ein Bericht aussehen?

„Meine lieben Kollegen, ich habe mich bei **Detlef Schulze** umgesehen und ihn verhört. Dabei habe ich Folgendes heraus-gefunden: Er ist **52 Jahre alt** und wird von seinen Freunden **Elektro-Schulze** genannt. Ich habe ihn in seinem Laden besucht und die Nachbarin erzählte mir, dass er vor Kurzem **seine Topfpflanze umgetopft hat**. Vor seinem Laden lag übrigens die neuste Ausgabe der **Blitz-Zeitung**. Er hat sie vermutlich abonniert. Als ich ihn endlich verhörte, kam mir ein übler Geruch in die Nase: Er ist **starker Raucher**. Und irgendwie verhielt sich Detlef Schulze an diesem Tag komisch: Er verhaspelte sich ständig, **stotterte** vor sich hin und konnte meinen **Dienstausweis kaum lesen**. Äußerst verdächtig, dieser Herr Schulze! Meine Recherchen haben außerdem erge-ben, dass er die **Abendschule** besuchte und vor Kurzem eine **Strafe wegen Schnellfahrens** bekommen hat.“

Ermittlungsschritt 2: Die Ermittlung

Habt ihr reihum eure Berichte vorgetragen? Gut, nun steigt ihr tiefer in die Ermittlungen ein. In der Zwischenzeit habt ihr den **Obduktionsbericht**, ein **psychologisches Gutachten** und die **Auswertung der Spurensicherung** bekommen. Ihr könnt nun den Kreis der Verdächtigen weiter einschränken.

Legt dazu eure Verdächtigen gut sichtbar vor euch ab. Mischt alle verwendeten Verhörkarten verdeckt durch. Wählt anschließend 7 Verhörkarten zufällig und verdeckt aus und legt sie mit der roten Seite nach oben in einer Linie in die Tischmitte. Achtet darauf, dass ihr die Reihenfolge danach nicht mehr verändert! Die restlichen Verhörkarten kommen zurück in die Schachtel.



Auf der roten Rückseite der Verhörkarten erhaltet ihr Auszüge des Obduktionsberichts und der Spurensicherung. Das sind die belastenden Beweise. Bist du der älteste Kommissar, dann nimmst du die Rotfolie und legst sie auf die erste Verhörkarte. Danach liest du eine Rückseite nach der anderen vor – und zwar ausgehend von deiner Blickrichtung von links nach rechts.

Nach jedem Beweis machst du eine kurze Pause.
Hinweis: Lass die Verhörkarten auf dem Tisch liegen und hebe sie nicht hoch.

Jeder von euch nimmt sich seinen Stift und sein Ermittler-Blatt und notiert darauf **geheim** den Namen eines Verdächtigen. Natürlich notiert ihr den Verdächtigen, zu dem dieser Beweis passen könnte. erinnert euch dazu an die Berichte eurer Kollegen. Einer von ihnen hat sicherlich in der einen oder anderen Form davon gesprochen ... Schreibt die Namen untereinander auf den Block.

Beispiel: „Der Erpresserbrief an Diebke wurde aus Buchstaben der »Blitz-Zeitung« erstellt.“
Ihr erinnert euch: Detlef Schulze hatte die Blitz-Zeitung abonniert. Ihr müsstet also seinen Namen auf euer Blatt schreiben.

Habt ihr die sieben Beweise vorgelesen und die Namen der Verdächtigen auf euer Blatt notiert? Dann tippt jeder für sich auf einen Täter: Das ist in der Regel der Verdächtige, auf den eurer Meinung nach die meisten vorgelesenen Beweise zutreffen. Notiert seinen Namen in das letzte freie Feld auf eurem Blatt. Sollte es einen Gleichstand zwischen mehreren Verdächtigen geben, könnt ihr auch mehrere Täter aufschreiben.

Ermittlungsschritt 3: Den Fall abschließen

Nun könnt ihr den Fall abschließen und den Täter entlarven: Dreht dazu alle Verhörkarten auf die Textseite um. Achtet darauf, dass ihr die Reihenfolge nicht verändert! Auf der Vorderseite der Verhörkarten seht ihr nun wieder die Nummern, die ihr zu Beginn des Spiels auf eure Ermittler-Blätter notiert habt. Der älteste Kommissar liest nun die Nummern der Verhörkarten vor. Stimmt eine Nummer mit einer von deinem Ermittler-Blatt überein, kreist du sie ein. Nun weiß jeder, dass diese Verhörkarte zu deinem Verdächtigen gehört hat.

Wer hatte den richtigen Riecher?

Für jeden Verdächtigen, den ein Spieler richtig zugeordnet hat, bekommt er **2 Punkte**. Für eine falsche Zuordnung gibt es **0 Punkte**. Gehört ein Beweis zu deinem Verdächtigen, aber niemand außer dir hat das erkannt? Dann bekommst du **1 Minuspunkt**. Denn du warst deinen Kollegen mit deinen Ermittlungen offenbar keine Hilfe. Und für jeden richtigen Täter bekommt ihr noch einmal **2 Punkte**. Für jeden falschen Täter gibt es **1 Minuspunkt**.

Aber wer war nun der Täter?

Nehmt alle Ermittler-Blätter und zählt, welcher Verdächtige am häufigsten eingekreist wurde. Das bedeutet, auf ihn deuten die meisten belastenden Beweise hin. Somit ist er der Täter. In manchen Fällen gibt es übrigens auch mehrere Täter.

Spielende

Zählt die Punkte auf eurem Ermittler-Blatt zusammen: Wer die meisten Punkte hat, ist der beste Kommissar. Bei Gleichstand gibt es mehrere kongeniale Kommissare.

Impressum

© 2015 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de
Art.-Nr.: 90016
Autor: Johannes Krenner
Lizenz: White Castle
Illustration: Bernhard Skopnik
Grafik/Gestaltung: Kirsten Küsters
Cover-Gestaltung: Kreativbunker
Redaktion: Anneli Ganser
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Brigitte Merk

Der Autor und der moses. Verlag danken Anita Landgraf und allen Testspielern aus Wien, Kempen und Bödefeld für die zahlreichen Spieletests.

