

SUSPECTS

 DAS DETEKTIVSPIEL

EWIGER FLUCH

von Guillaume Montagne und
Paul Halter

Für 1–5 Detektive
ab 12 Jahren



WORUM GEHT'S?

Bei Suspects schlüpft ihr gemeinsam in die Rolle von Claire Harper. Diese junge Detektivin bekommt es in den 1930er-Jahren mit kniffligen Kriminalfällen zu tun. Befragt Verdächtige, untersucht Orte und findet die entscheidenden Hinweise, um einen Mord aufzuklären.

SPIELMATERIAL

- 56 Karten
- 1 Einleitungsblatt (mit Fragebogen zur Ermittlung)
- 1 Dokument A: Plan des Luxor-Tempels
- 1 Dokument B: Grundriss des Grand Hotel
- 1 Auflösungsblatt

Zusätzlich benötigt ihr Stift und Zettel, um eure Ermittlungserkenntnisse und Verdächtigungen festzuhalten.

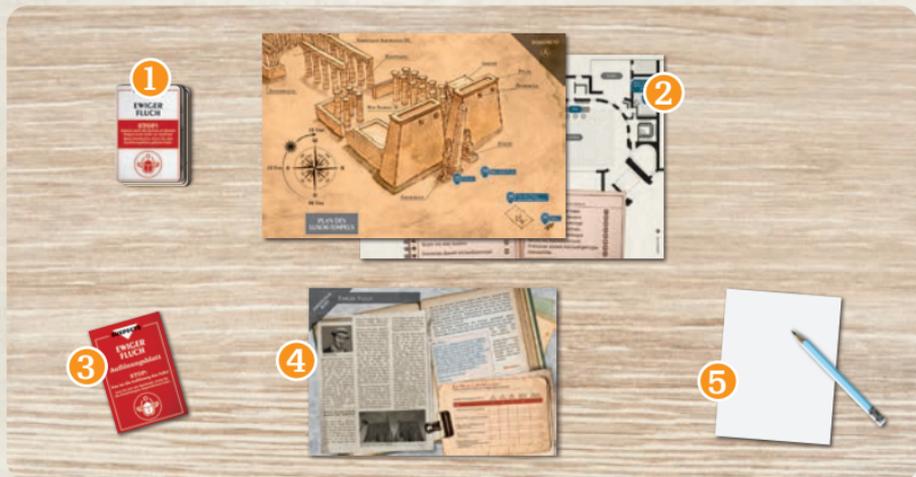
KOSMOS

SPIELVORBEREITUNG

Nehmt den Kartenstapel, das Einleitungsblatt, die beiden Dokumente A und B und das Auflösungsblatt aus der Schachtel.

① Legt den Kartenstapel bereit. Schaut euch die Karten im Stapel aber noch nicht an!

② Die beiden Dokumente A und B kommen daneben. Seht sie euch erst genauer an, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.



③ Legt das zusammengefaltete Auflösungsblatt beiseite. Wichtig: Schaut es euch nicht an. Lest die Auflösung erst am Ende des Spiels.

④ Legt das Einleitungsblatt bereit.

⑤ Legt Stift und Papier bereit.

SPIELZIEL

Ihr wollt gemeinsam einen Kriminalfall lösen. Dazu müsst ihr den Fragebogen beantworten, der sich auf dem Einleitungsblatt befindet. Es besteht kein Zeitdruck und ihr braucht keine Stoppuhr mitlaufen zu lassen. Stattdessen hält die Anzahl der gezogenen Karten euren Ermittlungsfortschritt fest.

Je „früher“ ihr in euren Ermittlungen zu richtigen Ergebnissen kommt, desto mehr Punkte erhaltet ihr.

SPIELABLAUF

Nachdem ihr diese Anleitung komplett durchgelesen habt, könnt ihr mit dem Spiel beginnen.

Ihr beginnt das Spiel, indem ihr das Einleitungsblatt samt Fragebogen lest. Während des Spiels habt ihr die Möglichkeit, die Dokumente zu lesen und aus einer vorgegebenen Auswahl Karten aus dem Stapel zu nehmen und anzuschauen. Dabei können euch verschiedene Symbole begegnen, die auf Aktionsmöglichkeiten hinweisen – zum Beispiel:



JEMANDEN BEFRAGEN

Beispiel: Zieht Karte 7 und lest sie, um die entsprechende Person zu befragen.



ZU EINEM ORT GEHEN

Beispiel: Zieht Karte 4 und lest sie, um zu dem angegebenen Ort zu gehen.



EINEN GEGENSTAND UNTERSUCHEN

Beispiel: Zieht Karte 12 und lest sie, um den entsprechenden Gegenstand zu untersuchen.



POLIZEIBERICHT UNTERSUCHEN

Beispiel: Zieht Karte 9 und lest sie, um mehr über den Polizeibericht zu erfahren.

Jedes Mal, wenn ihr eines dieser Symbole seht, könnt ihr die jeweilige Aktion ausführen. Ihr dürft diese Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. So könnt ihr beispielsweise zuerst jemanden befragen, euch dann zu einem Ort begeben, danach woanders hingehen, dann zurückkommen, um wieder jemanden zu befragen usw.

Auf manchen Karten stehen einfache Anweisungen, wie zum Beispiel: „Entfernt Karte 14 aus dem Stapel.“ Diese müsst ihr befolgen, bevor ihr die Ermittlungen fortsetzt.

VERBINDUNGEN ZWISCHEN ZWEI KARTEN

Manchmal ist es erforderlich, die Informationen zweier Karten miteinander zu kombinieren, damit ihr eine Theorie entwickeln könnt. Um zu überprüfen, ob es eine Verbindung zwischen zwei Karten gibt, legt ihr sie in derselben Ausrichtung nebeneinander (die Karten also nicht drehen). Falls die Streifen derselben Farbe auf beiden Karten zusammenpassen, bedeutet das, dass ihr eine logische Schlussfolgerung ziehen könnt.

BEISPIEL:

Wenn Karte 10 neben Karte 22 gelegt wird, passen die gestrichelten Linien zwischen dem Fingerabdruck und Claire Harper perfekt zusammen. Daraus könnt ihr schlussfolgern, dass die Fingerabdrücke auf der Teekanne von Claire Harper stammen.



KARTEN FREISCHALTEN

Einige Karten sind erst verfügbar, nachdem andere Karten gezogen wurden. Die Bedingungen zum Freischalten stehen auf der jeweiligen Karte.

Ihr findet ein Teekannen-Symbol.
Zieht Karte 10, wenn ihr 3 solcher
Teekannen-Symbole gesammelt habt.



Unten auf
Karte 10

Zieht diese Karte,
wenn ihr 3 Teekannen-Symbole
gesammelt habt.

DEN FRAGEBOGEN BEANTWORTEN

Den Fragebogen zur Ermittlung findet ihr auf dem Einleitungsblatt. Wir empfehlen, die Tabelle auf ein Blatt Papier zu übertragen, damit das Spielmaterial unversehrt bleibt.



Zu drei Zeitpunkten während des Spiels könnt ihr die Fragen beantworten. Liegt ihr mit eurer zuletzt notierten Antwort richtig, bekommt ihr am Spielende Punkte dafür.

Die Punktzahl ist abhängig von der Anzahl der zu dem Zeitpunkt der Antwortabgabe gezogenen Karten. Dabei zählen alle gelesenen Karten außer der STOP-Karte. Je früher ihr auf die richtigen Antworten kommt, desto mehr Punkte bekommt ihr:

- 5 Punkte, wenn ihr nach 30 gezogenen Karten richtigliegt.
- 4 Punkte, wenn ihr nach 45 gezogenen Karten richtigliegt.
- 3 Punkte, wenn ihr richtigliegt, nachdem ihr alle Karten gezogen habt.
- 0 Punkte, wenn ihr mit einer Antwort danebenliegt.

DREI DISKUSSIONSPHASEN

Legt nach der 30. gezogenen Karte, nach der 45. gezogenen Karte und nachdem ihr alle Karten gezogen habt, jeweils eine Diskussionsphase ein, um über den Stand der Ermittlungen zu sprechen und eure Antworten für den Fragebogen festzuhalten.

Notiert nach jeder Diskussionsphase eure Antworten. Kreuzt dann in der Tabelle das Kästchen unter der Anzahl der gezogenen Karten an. Wenn im Spielverlauf weitere Informationen auftauchen, könnt ihr in der nächsten Diskussionsphase eure Antworten ändern. Falls ihr das tun wollt, kreuzt ihr wiederum das passende Kästchen in der jeweiligen Zeile an.

Auf Seite 7 dieser Anleitung findet ihr ein ausführliches Wertungsbeispiel.

TIPP:

Zu Beginn des Spiels solltet ihr eine Person von euch bestimmen, die die Anzahl der gezogenen Karten im Auge behält (zB. per Strichliste). Sobald ihr die 46. Karte gezogen habt, muss die Anzahl der Karten nicht mehr gezählt werden. Die letzte Diskussionsphase erfolgt, wenn ihr alle Karten gelesen habt.

ANMERKUNG:

Solltet ihr direkt vor einer Diskussionsphase (also nach der 30. oder 45. gezogenen Karte) aufgefordert werden, eine weitere Karte zu ziehen, dürft ihr dies erst tun, nachdem ihr diskutiert und eure Antworten für den Fragebogen notiert habt.

VARIANTE:

Solltet ihr euch bei der Beantwortung nicht einig sein, könnt ihr auch einzeln antworten und am Ende der Ermittlungen euren Punktestand vergleichen.

SPIELENDEN & AUFLÖSUNG

Die Ermittlungen sind beendet, wenn ihr alle Karten gelesen habt. Sobald ihr euch auf die Antworten für den Fragebogen geeinigt habt, seid ihr bereit für die Auflösung:

Nehmt euch das Auflösungsblatt, das ihr zu Spielbeginn beiseitegelegt hattet und faltet es auf. Lest es und zählt eure Punkte zusammen. Bei jeder Frage gilt:

- Ist eure zuletzt gegebene Antwort richtig? Dann erhaltet ihr die Anzahl an Punkten, die dem angekreuzten Kästchen entspricht, das sich am weitesten rechts befindet.
- Ist eure zuletzt gegebene Antwort falsch? Dann erhaltet ihr dafür keine Punkte.

ANMERKUNG:

Eure Antworten müssen nicht exakt so formuliert sein wie auf dem Auflösungsblatt. Wichtig ist, dass die dort fett gedruckten Stichworte (oder Gleichbedeutendes) in eurer Antwort genannt sind.

WERTUNGSBEISPIELE AM ENDE DER PARTIE

Angenommen ihr müsstet für euren Fall folgende Fragen beantworten:

1. Wer hat den Mord begangen?
2. Wo hat das Verbrechen stattgefunden?
3. Welche Mordwaffe wurde verwendet?

Die richtige Lösung würde lauten: „**Miss Miller hat den Mord in der Garage mit einem 12-mm-Schraubenschlüssel begangen.**“

Der Fragebogen sähe dafür folgendermaßen aus:

Anzahl gezogener Karten	30 Karten	45 Karten	Alle Karten	Falsche Antwort	Gesamtpunktzahl
Punkte	5	4	3	0	
1. Wer hat den Mord begangen?	X				5
					+
2. Wo hat das Verbrechen stattgefunden?	X		X		3
					+
3. Welche Mordwaffe wurde verwendet?	X	X		X	0
					= 8

1. Eure Antwort „Miss Miller ist die Mörderin.“ ist richtig. Ihr habt diese Antwort notiert, nachdem ihr 30 Karten gezogen hattet. Dafür erhaltet ihr 5 Punkte.
2. Eure Antwort „Das Verbrechen fand in der Garage statt.“ ist richtig. Nachdem ihr 30 Karten gezogen hattet, lautete eure notierte Antwort „In der Küche“, aber ihr habt eure Meinung geändert, nachdem ihr alle Karten gezogen hattet, und dann die richtige Antwort notiert. Dafür erhaltet ihr 3 Punkte.
3. Eure Antwort „Die Mordwaffe ist ein Mähdrescher.“ ist falsch. Ihr habt geantwortet, nachdem ihr 45 Karten gezogen hattet. Wäre eure Antwort richtig, bekämt ihr 4 Punkte. Doch da die Antwort falsch ist, erhaltet ihr dafür keine Punkte.

Euer Endergebnis: 5 + 3 + 0 = 8 Punkte

CLAIRE HARPERS TIPPS

- Bei SUSPECTS sind Deduktion und kritisches Denken gefragt. Euer Ziel ist es, einen Mord aufzuklären und die schuldige Person zu überführen – da werden wage Annahmen oder euer Bauchgefühl alleine nicht reichen.
 - Falls eure Theorien nicht mit Fakten oder greifbaren Beweisen untermauert werden, sind sie vermutlich falsch. Lasst euch nicht von eurer Fantasie mitreißen, sondern stützt euch auf Fakten und Logik. Doch ein einziger Hinweis allein bedeutet noch nicht, dass eine bestimmte Person schuldig ist.
 - Bleibt offen! Auch wenn ihr beispielsweise eine Person im Verdacht habt, weil deren Fingerabdrücke auf der Mordwaffe gefunden wurden, muss es sich dabei nicht zwangsläufig um die schuldige Person handeln. Und falls ihr einen Schraubendreher entdeckt, ist es recht wahrscheinlich, dass er verwendet wurde, um den Tresor aufzuschrauben – doch es muss nicht unbedingt so gewesen sein. Sammelt alle Indizien, um die Wahrheit herauszufinden.



Los geht's!

Lest jetzt das Einleitungsblatt samt Fragebogen und beginnt das Spiel.

IMPRESSUM

© 2021 Studio H France



© 2022 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7

70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr: 683078

Alle Rechte vorbehalten.

Autoren: Guillaume Montiage, Paul Halter

Illustration: Émile Denis

Grafik (Deutsche Ausgabe): Fiore GmbH

Übersetzung: Birgit Irgang

Technische Produktentwicklung: Carsten Engel

Redaktion der deutschen Ausgabe: Tobias Gayer,

Ralph Querfurth