

# SUSPECTS

 DAS DETEKTIVSPIEL

## MÖRDERISCHER MARATHON

von Guillaume Montiage und  
Manuel Rozoy

Für 1–5 Detektive  
ab 12 Jahren



### WORUM GEHT'S?

Bei Suspects schlüpft ihr gemeinsam in die Rolle von Claire Harper. Diese berühmte Detektivin bekommt es immer wieder mit kniffligen Kriminalfällen zu tun. Befragt Verdächtige, untersucht Orte und findet die entscheidenden Hinweise, um den Fall zu lösen.

### SPIELMATERIAL

- 52 Karten
- 1 Einleitungsblatt (mit Fragebogen zur Ermittlung)
- 1 Dokument A: Marathon-Streckenplan
- 1 Dokument B: Teilnehmerliste
- 1 Auflösungsblatt

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

**KOSMOS**

## SPIELVORBEREITUNG

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

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

2 Die Dokumente 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 das Auflösungsblatt 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.



### STRECKENABSCHNITT UNTERSUCHEN

Beispiel: Zieht Karte 9 und lest sie, um diesen Abschnitt der Strecke genauer zu untersuchen.



### MOMENTAUFNAHME MACHEN

Beispiel: Zieht Karte 3 und lest sie, um euch ein Bild von der aktuellen Situation zu machen.

*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.*

## KARTEN FREISCHALTEN

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

### VERBINDUNGEN ZWISCHEN ZWEI KARTEN

Ihr werdet im Spielverlauf auch auf Karten mit „halben Sprechblasen“ stoßen, die eine einstellige Zahl tragen. Sie weisen darauf hin, dass bestimmte Personen noch mehr zu einem Gegenstand zu sagen haben. Ihr müsst sie mit anderen Karten verbinden.

Um zu überprüfen, ob es eine Verbindung zwischen zwei Karten gibt, legt ihr sie in derselben Ausrichtung nebeneinander (die Karten also nicht drehen). Ergeben zwei nebeneinandergelegte Karten eine ganze Sprechblase – und damit auch eine neue zweistellige Zahl – dürft ihr die entsprechende Karte ziehen.

**42** **CLAIRE HARPER**  
• 11 Jahre alt • Schüchtern in Robisonov-Haus

Konzentriert und unempfindlich gegenüber der Welt um sie herum, sitzt Claire ruhig auf dem Schreibtisch und leckt sich an einem Baum in ihren Händen, hält sie über Hand von Bodenwelle. Ihr Lieblingsfilm von Sherlock Holmes. Plötzlich blickt sie auf und erschrickt.

„18 Uhr schon! Wie die Zeit vergeht... Wir haben morgen einen Test über Shakespeare, und ich habe nicht gelernt. Ich kann mir keine schlechte Note in Literatur leisten, der weiß ich nicht mehr, wo ich mein Schulbuch habe...“

• Befragt sie nach ihren Not  
• Befragt sie nach ihrer best  
• Befragt sie nach dem Satz de

**17** **LEHRBUCH ÜBER SHAKESPEARE**

Es liegt achtlos auf einem Tisch neben der Abteilung „Krimis“ in der Bibliothek. Das ist definitiv nicht der richtige Platz!

**SHAKESPEARE ANALYSIS**  
ALFRED WILLIAM POLLARD

**25**

Claire sieht erleichtert aus.

„Mein Schulbuch! Jetzt kann ich lernen. Nicht, dass ich allzu glücklich darüber wäre... aber wenn ich eine große Ermittlerin werden will, muss ich bei allem, was ich tue, die nötige Sorgfalt aufbringen. Und überhaupt ist Shakespeare gar nicht so langweilig, wie er scheint!“

**BEFRAGT CLAIRE ÜBER DAS BUCH, INDEM IHR DIE 2 KARTEN ANEINANDERLEGT**

literatur > 2 3 < 5

## 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 25 gezogenen Karten richtigliegt.
- 4 Punkte, wenn ihr nach 40 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 25. gezogenen Karte, nach der 40. 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. Beachtet außerdem, dass ihr ein **Symbol „STOPPUHR“** bekommt, sobald ihr die 26. Karte gezogen habt (siehe Fragebogen auf dem Einleitungsblatt).



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 41. 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 25. oder 40. 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	25 Karten	40 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 25 Karten gezogen hattet. Dafür erhaltet ihr 5 Punkte.
2. Eure Antwort „Das Verbrechen fand in der Garage statt.“ ist richtig. Nachdem ihr 25 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 40 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 Kriminalfall aufzuklären und die schuldige Person zu überführen – da werden vage 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

© 2022 Studio H France



*Hinweise zu Verpackungsmüll:  
[kosmos.de/disposal](https://kosmos.de/disposal)*

© 2023 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE

[kosmos.de/servicecenter](https://kosmos.de/servicecenter)

Art.-Nr: 683641

Alle Rechte vorbehalten.

Autor: Guillaume Montiage und Manuel Rozoy

Illustration: Émile Denis

Grafik (Deutsche Ausgabe): Fiore GmbH

Übersetzung: Birgit Irgang

Technische Produktentwicklung: Carsten Engel

Redaktion der deutschen Ausgabe: Tobias Gayer,

Laura Wimmer