

PERFECT MURDER

Ein Mord ist geschehen! Der berühmte Finanzmogul Xavier Sterling ist in seiner eigenen Villa ermordet worden und es gibt jede Menge Verdächtige, die ein Motiv für die Tat haben. Und da kommt ihr ins Spiel! Einer von euch schlüpft in die Rolle des Mörders, der mit seinem Verbrechen davonkommen will, der andere in die Rolle des Detektivs, der versucht, den Fall aufzuklären. Der Mörder plant den Tathergang, kann falsche Spuren legen und muss dem Detektiv immer einen Schritt voraus sein. Der Detektiv muss im Gegenzug messerscharfe Schlussfolgerungen ziehen und falsche Spuren erkennen, um dem Mörder auf die Schliche zu kommen. Der Detektiv gewinnt, wenn es ihm gelingt, den Fall innerhalb von 8 Runden aufzuklären. Gelingt ihm dies nicht, gewinnt der Mörder.

Hinweis: Ihr findet in diesem Spiel 3 Anleitungshäfte. Dieses Heft beinhaltet die vollständige Anleitung.

Für einen schnelleren Spieleinstieg könnt ihr stattdessen für die erste Partie auch die beiden Losspiel-Anleitungen für den Mörder und den Detektiv zur Hand nehmen.

So könnt ihr gleichzeitig die Losspiel-Anleitung eurer Rollen lesen und deren Anweisungen ausführen.

MATERIAL



1 Block mit
100 Ermittlungsbögen



2 Sichtschirme
mit Aktionsübersicht



1 Hinweis-Tableau



1 Spuren-Tableau



1 Rundetafel
(bestehend aus 2 Teilen mit
verschiedenen Schwierigkeitsgraden)



7 Aktionskarten
(für den Mörder)



10 Raumkarten



13 Spurenkarten



14 Hinweiskarten



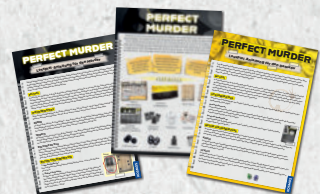
19 unbedruckte Marker



12 X-Marker



1 Rundenanzeiger



3 Anleitungen

SPIELVORBEREITUNG

Entscheidet zuerst, wer von euch in die Rolle des Mörders/der Mörderin schlüpft und wer als Detektiv/in spielt. Im Folgenden werden diese beiden Rollen mit „Mörder“ und „Detektiv“ bezeichnet.

- 1** Nehmt euch beide jeweils:
 - 1 Ermittlungsbogen
 - den zu eurer Rolle passenden Sichtschirm
 Ihr benötigt zusätzlich beide einen Stift.

- 2** Setzt die beiden Teile der Rundentafel so zusammen, dass beide mit der A-Seite nach oben zeigen. Legt die Rundentafel an den Rand eurer Spielfläche und platziert den Rundenanzeiger auf Feld 1. Für spätere Partien könnt ihr die Schwierigkeit anpassen und die beiden Teile der Tafel auf einen anderen Buchstaben drehen. Achtet darauf, dass ihr immer eine Kombination mit gleichen Buchstaben auswählt (siehe S. 12).



MÖRDER



- 3** Legt das Hinweis- und das Spuren-Tableau bereit, sodass ihr sie beide gut erreichen könnt.
- 4** Sortiert alle Karten nach ihren Rückseiten und mischt dann jeden Stapel separat.
- 5** Legt die Hinweis- und die Spurenkarten neben die entsprechenden Tableaus.
- 6** Legt die Raumkarten und die Aktionskarten so, dass der Mörder sie gut erreichen kann.
- 7** Der Mörder legt alle Marker hinter seinen Sichtschirm. Die X-Marker müssen dabei mit dem X nach oben zeigen.

DETEKTIV

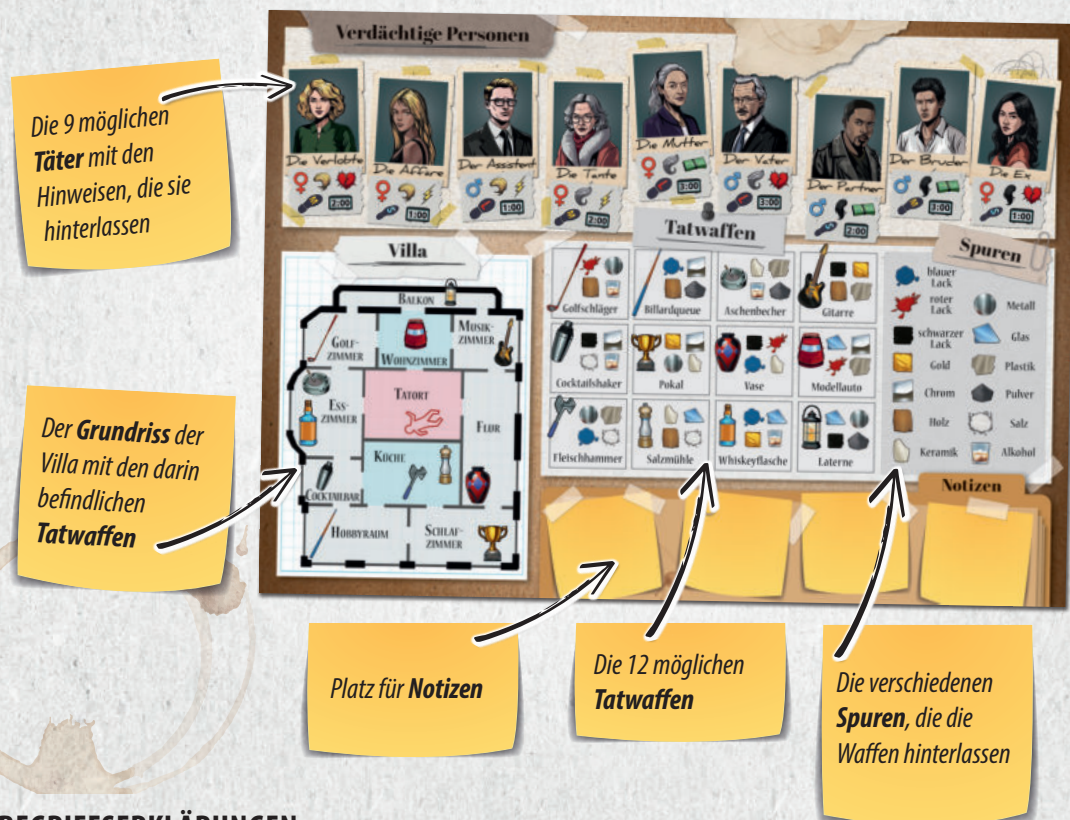


DER ERMITTLUNGSBOGEN

Ihr habt beide jeweils einen Ermittlungsbogen.

Der Mörder benötigt den Bogen, um den Mord zu planen und um unter anderem falsche Spuren nachzuhalten.

Der Detektiv benötigt den Bogen, um seine Schlussfolgerungen zu notieren.



BEGRIFFSERKLÄRUNGEN

Hinweise

Hinweise beziehen sich immer auf Merkmale, die auf die Person des Mörders hindeuten. Diese Merkmale sind das Geschlecht, die Haarfarbe, das Tatmotiv, die Schuhgröße und die Tatzeit.

Spuren

Spuren beziehen sich immer auf die Tatwaffe. Jede Tatwaffe hinterlässt 4 Spuren, deren Kombination sie eindeutig identifiziert. Insgesamt gibt es 13 verschiedene Spuren.

DER MORD

Bevor das Spiel beginnen kann, muss der Mörder zunächst den Mord planen. Dies geschieht für jede Partie von Neuem.

Als Mörder legst du 3 Dinge fest:

- welche Person von den 9 Verdächtigen du bist,
- den Weg, den du durch die Villa genommen hast,
- die Tatwaffe, die du auf diesem Weg mitgenommen hast.

*Wichtig! Diese Dinge legst du **geheim** hinter deinem Sichtschirm auf deinem Ermittlungsbogen fest. Achte dabei darauf, alle Vorgaben genau einzuhalten, da das Spiel sonst nicht funktioniert und der Mord nicht aufgeklärt werden kann.*

1. Lege fest, welche Person du bist

Wähle eine der 9 verdächtigen Personen aus, die den Mord begangen hat. Umkreise die Person auf deinem Ermittlungsbogen. Nimm dir anschließend das Hinweis-Tableau hinter deinen Sichtschirm. Lege jeweils 1 X-Marker mit dem **X nach unten** in die Felder der 5 Hinweise, die deine gewählte Person hinterlässt (Geschlecht, Haarfarbe, Motiv, Schuhgröße, Tatzeit). Fülle die restlichen Felder mit den unbedruckten Markern auf. Lege anschließend das Hinweis-Tableau wieder zurück in die Tischmitte.

Beispiel:






Du wählst den Assistenten und umkreist ihn auf deinem Ermittlungsbogen.

Anschließend legst du jeweils einen X-Marker verdeckt in die dazu passenden Hinweisfelder männlich, blond, Motiv Rache, Schuhgröße L und Tatzeit 1:00 Uhr.

Die restlichen Felder füllst du mit unbedruckten Markern auf und legst das Hinweis-Tableau wieder zurück.

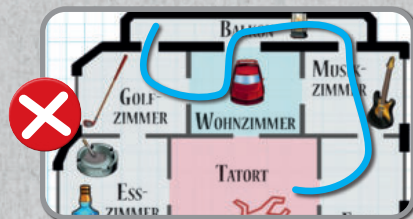
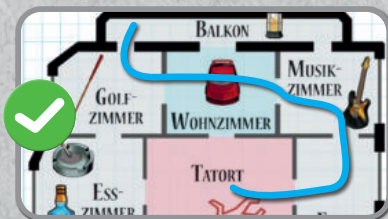
2. Lege den Weg fest

Lege im Grundriss der Villa auf deinem Ermittlungsbogen fest, durch welchen Raum du die Villa betreten hast und welchen Weg du bis zum Tatort genommen hast. Markiere den Weg als eine durchgehende Linie. Beginne dabei in einem der **außenliegenden Räume** (hellgrauer Hintergrund) und ende am Tatort. Beachte dabei folgende Regeln:

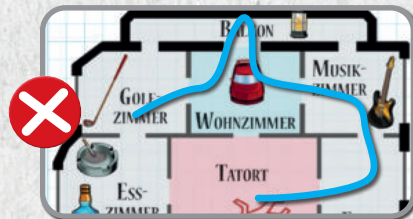
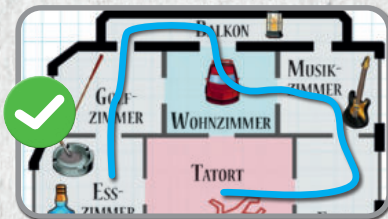
Du darfst nur durch Türen gehen, niemals durch Wände.



Du darfst jeden Raum nur 1-mal durchqueren.



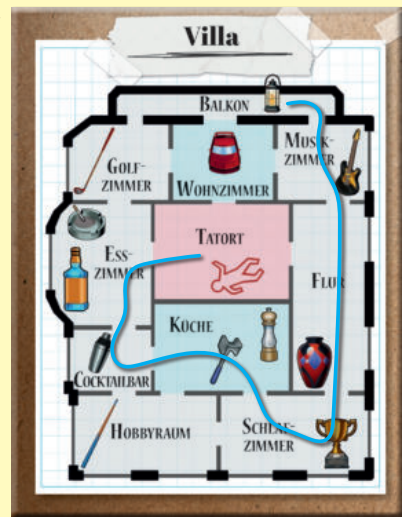
Du darfst jede Tür nur 1-mal durchqueren.



Du darfst durch so viele Räume gehen, wie du möchtest. Beachte jedoch, dass du in jedem Raum Hinweise und Spuren hinterlässt. Sollte der Detektiv diese finden, bringt ihm das Vorteile.



*Beispiel:
So könnte dein Weg
zum Tatort aussehen.*



3. Entscheide dich für eine Tatwaffe

Wähle eine Tatwaffe aus einem der Räume, die du **auf deinem Weg durchquert** hast. Umkreise diese Waffe auf deinem Ermittlungsbogen.

Nimm dir anschließend das Spuren-Tableau hinter deinen Sichtschirm und lege jeweils einen X-Marker mit dem X nach unten in die Felder der 4 Spuren, die deine gewählte Tatwaffe hinterlässt. Fülle die restlichen Felder mit den unbedruckten Markern auf. Lege anschließend das Spuren-Tableau wieder zurück in die Tischmitte.



Beispiel: Du hast auf deinem Weg zum Tatort das Schlafzimmer durchquert und wählst den Pokal aus dem Schlafzimmer als Tatwaffe aus. Du umkreist den Pokal auf deinem Ermittlungsbogen und markierst die 4 Spuren, die der Pokal hinterlässt (Gold, Chrom, Keramik und Metall). Dazu nimmst du 4 X-Marker und legst sie verdeckt in die entsprechenden Felder des Spuren-Tableaus. Anschließend füllst du die weiteren Spurenfelder mit unbedruckten Markern auf und legst das Spuren-Tableau wieder zurück in die Tischmitte.

Der Mord ist nun ausgeführt und das Spiel kann beginnen.

SPIELABLAUF

Ihr spielt 8 Runden, in denen ihr immer abwechselnd an der Reihe seid. In diesen 8 Runden ist es die Aufgabe des Detektivs, die folgenden 3 Dinge herauszufinden:

- den Mörder
- die Tatwaffe
- den Raum, in dem der Weg des Mörders startet.

Kann er diese 3 Dinge nach dem Ende der 8. Runde richtig benennen, hat er gewonnen. Liegt er mindestens bei einer Angabe falsch, hat der Mörder gewonnen.

Für jede Runde gilt:

- Der Mörder beginnt die Runde und führt 1 Standardaktion durch.
- Der Detektiv führt danach 3 Aktionen durch.
- Am Ende der Runde wird der Rundenanzeiger vom Mörder einen Schritt weiter nach vorne bewegt.

Für Runden, die auf einem schwarzen Feld beginnen, gilt zusätzlich:

Der Mörder darf zusätzlich zu seiner Standardaktion als Zusatzaktion eine seiner Aktionskarten ausspielen.

Nach der 6. Runde gilt:

Am Ende der 6. Runde muss der Mörder entscheiden, ob er bleibt oder flieht.

Bleibt er, wird wie bisher weitergespielt und Mörder und Detektiv führen weiter Aktionen aus.

Flieht er, bewegt er den Rundenanzeiger auf die gelb hinterlegte 7. Runde. In gelb hinterlegten Runden kann der Mörder keine Aktionen mehr ausführen (er ist ja geflohen). Dafür hat der Detektiv in der 8. Runde nur noch **2 statt 3 Aktionen** zur Verfügung. Der Mörder verzichtet also auf seine beiden letzten Züge, um dem Detektiv eine Aktion zu nehmen.

DIE AKTIONEN DES MÖRDERS

Standardaktionen

Wähle in jeder Runde eine dieser beiden Aktionen aus:

- Hinweis- oder Spurenkarte aus dem Spiel nehmen
- Raum bereinigen

Hinweis- oder Spurenkarte aus dem Spiel nehmen

Entscheide dich für den Hinweis- oder den Spurenkartenstapel und ziehe die obersten 3 Karten. Wähle 1 davon aus, die du für den Rest des Spiels entfernst. Behalte diese Karte verdeckt hinter deinem Sichtschirm. Die anderen beiden Karten legst du in beliebiger Reihenfolge verdeckt zurück auf den Stapel. Sollten in dem gewählten Stapel weniger als 3 Karten vorhanden sein, ziehst du entsprechend weniger Karten, schaust dir alle an und nimmst trotzdem genau 1 Karte aus dem Spiel.

Beispiel:



Du wählst den Spurenkartenstapel und ziehst die obersten 3 Karten.

Du willst die Spurenkarte Gold entfernen, also legst du sie verdeckt hinter deinen Sichtschirm. Die anderen beiden legst du verdeckt zurück auf den Stapel.

Raum bereinigen

Decke die obersten 3 Karten des Raumkartenstapels auf und lege sie so aus, dass ihr sie beide gut sehen könnt.

Auf jeder Raumkarte sind 2 Räume angegeben. Wähle eine beliebige der 3 Karten aus und lege sie offen neben die Rudentafel. Streiche anschließend einen der beiden angegebenen Räume geheim hinter deinem Sichtschild auf deinem Ermittlungsbogen durch. Du hast diesen Raum jetzt bereinigt und der Detektiv wird beim Untersuchen dieses Raumes keine Spuren oder Hinweise mehr finden.

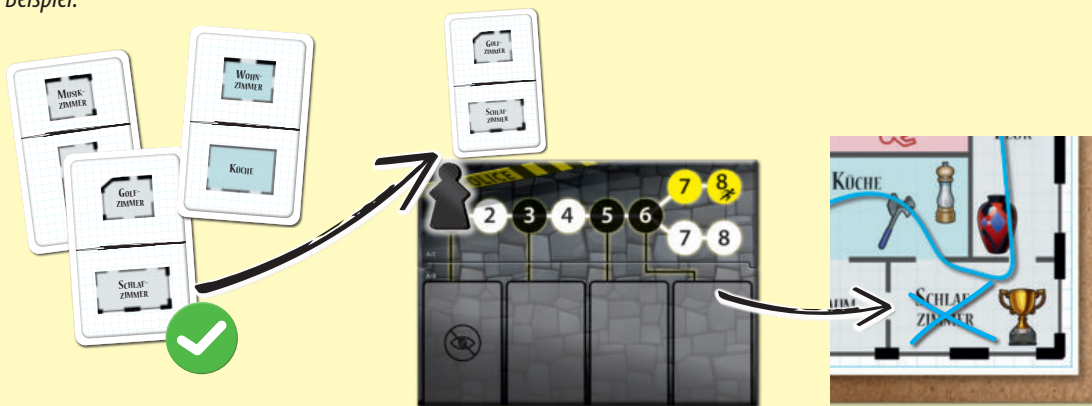
Du darfst jeden Raum bereinigen, auch einen Raum, durch den du nie gegangen bist.

Die beiden Raumkarten, die du nicht gewählt hast, legst du zurück unter den Stapel mit den Raumkarten.

Was bringt diese Aktion?

Bereinigt du einen Raum, findet der Detektiv nichts und erhält somit auch keine Hinweis- und/oder Spurenkarten. Auch kann er sich so nicht sicher sein, ob dein Weg durch diesen Raum ging.

Beispiel:



Du deckst die obersten 3 Karten vom Raumkartenstapel auf und entscheidest dich für die Karte Golfzimmer/Schlafzimmer.

Du legst die Karte neben die Rudentafel und die übrigen beiden zurück unter den Stapel.

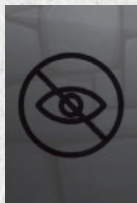
Du kannst jetzt das Golfzimmer oder das Schlafzimmer durchstreichen. Du entscheidest dich für das Schlafzimmer.

Zusatzaktion: Aktionskarte ausspielen

Steht der Rundenanzeiger zu Beginn einer Runde auf einem **schwarzen Feld**, wählst du vor oder nach deiner Standardaktion eine beliebige deiner Aktionskarten aus und legst sie auf das zur aktuellen Runde gehörende Feld auf der Rudentafel. Danach führst du die entsprechende Aktion aus.



Wichtig:



Dieses Zeichen bedeutet, dass du die Karte verdeckt ablegst. Der Detektiv erfährt also nicht, welche Aktion du ausführst. Nimm in diesem Fall das Hinweis- und das Spuren-Tableau hinter deinen Sichtschild, unabhängig davon, ob es für die Kartenaktion notwendig ist, also zum Beispiel auch, wenn du die Aktion *Raum bereinigen* ausführst. So erhält der Detektiv keinen Hinweis darüber, welche Karte du ausgespielt hast.



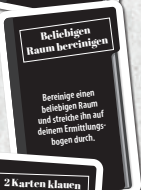
Falsche Spur (2x)

Nimm das Spuren-Tableau hinter deinen Sichtschirm und markiere heimlich eine beliebige Spur, indem du einen X-Marker verdeckt auf das entsprechende Spurenfeld legst. Den unbedruckten Marker, der vorher dort lag, legst du hinter deinen Sichtschirm zurück. Anschließend legst du das Spuren-Tableau wieder in die Tischmitte. Du hast somit eine falsche Spur gelegt, die den Detektiv zu einer falschen Tatwaffe führen könnte.



Falscher Hinweis (1x)

Nimm das Hinweis-Tableau hinter deinen Sichtschirm und markiere heimlich einen beliebigen Hinweis, indem du einen X-Marker verdeckt auf das entsprechende Hinweisfeld legst. Den unbedruckten Marker, der vorher dort lag, legst du hinter deinen Sichtschirm zurück. Anschließend legst du das Hinweis-Tableau wieder in die Tischmitte. Du hast damit einen falschen Hinweis gegeben, der den Detektiv zu einem falschen Täter führen könnte.



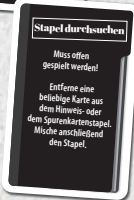
Beliebigen Raum bereinigen (2x)

Wähle einen beliebigen Raum (außer dem Tatort) und streiche ihn auf deinem Ermittlungsbogen durch.



2 Karten klauen (1x)

Diese Karte muss immer offen gespielt werden, auch wenn die Rundentafel eine verdeckte Karte vorgibt. Der Detektiv muss dir alle seine Handkarten geben. Wähle 2 davon aus, die du für den Rest des Spiels entfernst. Lege diese beiden Karten hinter deinen Sichtschirm und gib die restlichen Karten zurück an den Detektiv.



Stapel durchsuchen (1x)

Diese Karte muss immer offen gespielt werden, auch wenn die Rundentafel eine verdeckte Karte vorgibt. Wähle den Hinweis- oder den Spurenkartenstapel und durchsuche ihn heimlich nach einer beliebigen Karte, die du für den Rest des Spiels entfernst. Behalte diese Karte verdeckt hinter deinem Sichtschirm. Mische anschließend den durchsuchten Stapel.

DIE AKTIONEN DES DETEKTIVS

Wähle in jeder Runde 3 Aktionen aus, die du nacheinander ausführst. Du hast 5 verschiedene Aktionen zur Auswahl und kannst diese beliebig kombinieren, also auch dieselbe Aktion mehrfach ausführen. Einzige Ausnahme: Die Aktion *Raum durchsuchen* darf **nur einmal pro Runde** ausgeführt werden.

Die 5 Aktionen sind:

• Raum durchsuchen

Du erfährst vom Mörder, ob du in diesem Raum etwas findest. Ist dies der Fall, erhältst du 3 Karten, mit denen du Hinweise/Spuren untersuchen kannst.

• Tür untersuchen

Du erfährst vom Mörder, ob er durch eine bestimmte Tür gegangen ist.

• Karten anfordern

Du erhältst Karten, mit denen du Hinweise/Spuren untersuchen kannst.

• Karte ausspielen

Du spielst eine Karte aus, um den darauf abgebildeten Hinweis/die Spur zu untersuchen und zu erfahren, ob sie Teil des Verbrechens sein könnten.

• 3 Karten abwerfen

Du wirfst 3 Karten ab, um einen beliebigen Hinweis/eine beliebige Spur zu untersuchen.



Raum durchsuchen (maximal 1x pro Runde)

Die Spurensicherung hat begrenzte Ressourcen, du kannst diese Aktion daher nur einmal pro Runde ausführen. Entscheide dich für einen **beliebigen Raum** (außer dem Tatort) und teile dem Mörder mit, dass du diesen Raum durchsuchen möchtest.

Der Mörder schaut dann auf seinem Ermittlungsbogen nach und sagt dir entweder:

„Du findest etwas.“

Das bedeutet, der Mörder ist durch diesen Raum gegangen und hat ihn nicht bereinigt. Du ziehst jetzt 3 Karten, beliebig verteilt auf Spuren- und Hinweiskartenstapel. Diese Karten benötigst du, um mit der Aktion *Karte ausspielen* nach bestimmten Spuren und Hinweisen zu suchen. Der Mörder streicht anschließend den Raum auf seinem Ermittlungsbogen durch. Durchsuchst du also erneut diesen Raum, wirst du nichts mehr finden.

ODER

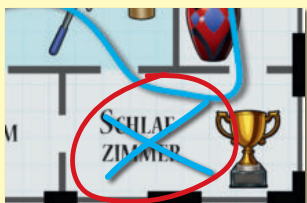
„Du findest nichts.“

Das bedeutet, der Weg des Mörders führt nicht durch diesen Raum oder er ist auf seinem Ermittlungsbogen durchgestrichen (der Mörder hat den Raum bereinigt oder du hast ihn bereits durchsucht).

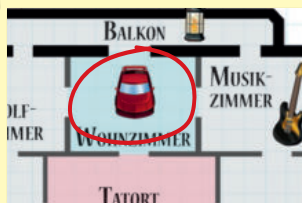
Tipp: Die Antwort des Mörders kann dir Informationen über den genommenen Weg liefern. Wenn du nichts findest, überlege: Kann der Mörder diesen Raum bereinigt haben oder ist er nie durchgelaufen?

Hinweis: Das Bereinigen von Räumen ist eine Aktion des Mörders. Wenn er diese auf einen Raum anwendet, findest du dort nichts mehr, auch wenn er durch diesen Raum hindurchgegangen sein sollte.

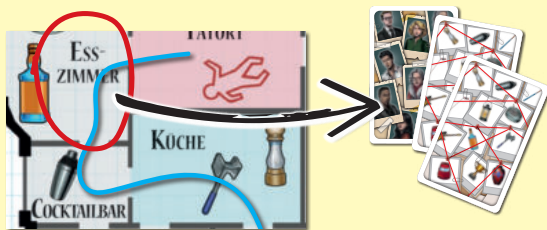
Beispiele:



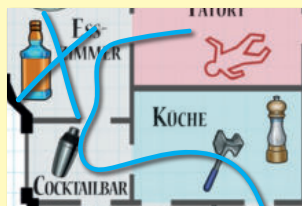
Du durchsuchst das Schlafzimmer. Dieser Raum wurde vom Mörder bereits durchgestrichen (= bereinigt).
Der Mörder sagt also: „Du findest nichts.“



Du durchsuchst das Wohnzimmer. Dieser Raum wurde vom Mörder nie betreten.
Der Mörder sagt also: „Du findest nichts.“



Du durchsuchst das Esszimmer. Dieser Raum wurde vom Mörder betreten und ist nicht durchgestrichen.
Der Mörder sagt also: „Du findest etwas.“
Du ziehst insgesamt 3 Karten, 1 vom Hinweis- und 2 vom Spurenkartenstapel.



Der Mörder streicht den Raum anschließend durch. Hier sind nun keine weiteren Hinweise und Spuren mehr zu finden.

Tür untersuchen

Entscheide dich für eine Tür zwischen zwei Räumen und frage den Mörder, ob sein Weg durch diese Tür führt. Der Mörder muss dir wahrheitsgemäß antworten.

Beachte: Türen können im Gegensatz zu Räumen vom Mörder nicht bereinigt werden. Du erfährst mit dieser Aktion also immer die Wahrheit.

Karten anfordern

Entscheide dich für den Spuren- oder den Hinweiskartenstapel. Der Mörder zieht von diesem Stapel die obersten 3 Karten und wählt geheim 2 davon aus, die er dir gibt. Die verbliebene Karte legt er zurück unter den Stapel. Sollten in dem gewählten Stapel weniger als 3 Karten vorhanden sein, zieht der Mörder alle Karten, sieht sie sich an und gibt alle an dich weiter. Wenn die Kartenstapel aufgebraucht sind, kannst du diese Aktion nicht mehr ausführen.

Beispiel:



Du forderst Spurenkarten an.
Der Mörder zieht diese 3 Karten.



Der Mörder wählt geheim
2 Karten aus, die er dir gibt.



Die 3. Karte legt er zurück
unter den Spurenkartenstapel.

Karte ausspielen

Wähle eine deiner erhaltenen Hinweis- oder Spurenkarte und lege sie offen ab. Spielst du im Verlauf des Spiels weitere Karten aus, legst du sie auf die bereits ausgespielte Karte und bildest so einen Ablagestapel.

Du untersuchst nun den auf der ausgespielten Karte abgebildeten Hinweis bzw. die abgebildete Spur. Schau unter den Marker des entsprechenden Hinweises/der entsprechenden Spur.

- Ist es ein **X-Marker**, lege ihn mit der X-Seite nach oben zeigend wieder in das Feld zurück. Er bleibt für den Rest des Spiels offen dort liegen. Du hast soeben einen Hinweis/eine Spur entdeckt! Überlege, ob dies ein echter Hinweis/eine echte Spur ist oder ob der Mörder vielleicht einen falschen Hinweis oder eine falsche Spur gelegt hat. Versuche, die richtigen Rückschlüsse aus deinem Fund zu ziehen. Am besten machst du dir Notizen und markierst die Spur/den Hinweis auf deinem Ermittlungsbogen.
- Ist es ein **unbedruckter Marker**, nimm ihn vom Tableau und lege ihn zur Seite. Diese Spur/diesen Hinweis kannst du sofort ausschließen. Jede Waffe, die diese Spur enthält, bzw. jeder Verdächtige, auf den dieser Hinweis hindeutet, kann nicht für die Tatwaffe/als Mörder in Frage kommen. Da der Mörder nur Spuren/Hinweise hinzufügen kann, aber keine entfernen kann, ist eine fehlende Spur/ein fehlender Hinweis immer wahr und du kannst sie/ihn sicher ausschließen.

Hinweis: Der Mörder kann in seiner Zusatzaktion Karten ausspielen, mit denen er falsche Hinweise/Spuren legen kann. Er kann dann einen Hinweis/eine Spur mit einem X-Marker markieren, obwohl der Hinweis/die Spur nicht zum Mord gehört.

Beispiel:



Du spielst die Hinweiskarte
Motiv: Eifersucht.



Du schaust unter den entsprechenden
Marker Eifersucht. Es ist kein X-Marker.



Du hast also keinen Hinweis auf das Motiv
Eifersucht gefunden und kannst somit alle
Verdächtigen mit diesem Motiv ausschließen.
Streiche sie auf deinem Ermittlungsbogen durch.

3 Karten abwerfen

Du kannst 3 beliebige deiner Handkarten auf den Ablagestapel legen und dafür unter einen beliebigen Marker deiner Wahl von einem der beiden Tableaus schauen. Dabei gehst du vor wie bei *Karte ausspielen* beschrieben. Die 3 Karten, die du abgibst, können Hinweis- oder Spurenkarten oder beide Kartenarten gemischt sein.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der 8. Runde. Der Detektiv muss nun den Mörder, die Tatwaffe und den Raum nennen, durch den der Mörder das Haus betreten hat. Der Detektiv muss nicht den gesamten Weg des Mörders wissen! Sind alle 3 Angaben richtig, gewinnt der Detektiv. Ist mindestens eine Angabe falsch, gewinnt der Mörder.

Der Detektiv darf auch vor dem Ende der 8. Runde den Mord aufklären, verliert aber sofort, wenn die Lösung nicht komplett richtig ist. Das Auflösen des Mordes zählt nicht als Aktion, kann also zusätzlich ausgeführt werden.

Schwierigkeitsgrad anpassen

Schwieriger für den Detektiv/leichter für den Mörder

Dreht die Teile der Rundentafel so, dass beide Teile B, C oder D zeigen für ein immer schwierigeres Spiel.

Für eine noch größere Herausforderung könnt ihr auch so spielen, dass der Mörder alle Aktionskarten verdeckt legt.

Leichter für den Detektiv/schwieriger für den Mörder

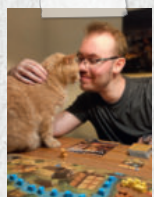
Spielt alle Mörder-Aktionskarten offen, unabhängig von der Angabe auf der Rundentafel.

Für ein noch leichteres Spiel könnt ihr dem Detektiv zu Beginn des Spiels jeweils eine Hinweis- und eine Spurenkarte austeilen.

Variante Hin- und Rückspiel

Spielt insgesamt 2 Partien, in der jeder einmal die Rolle des Detektivs und einmal die Rolle des Mörders übernimmt. Sollten beide Partien die Detektive gewinnen, gewinnt die Person, die weniger Aktionen benötigt hat. Um die Anzahl der Aktionen besser nachvollziehen zu können, notiert euch dazu bei einem Sieg des Detektivs, in welcher Runde er den Mord aufgeklärt hat und ob und wie viele Aktionen er in dieser Runde noch übrig hatte.

Sollten beide Partien die Mörder gewinnen, endet das Spiel unentschieden.



Tobias Tesar, geboren 1992, lebt in der Nähe von München. Nach dem Abitur war er über 10 Jahre als selbständiger Grafiker tätig und hat visuelle Effekte für Film & Fernsehen gemacht. Da ihm dies zu eintönig wurde, ist er seit 2022 hauptberuflich Spieleautor. Die meisten seiner Spiele sind einfach und schnell erklärt, weil er selbst keine Lust hat,

lange Regeln zu erklären. Er liebt Deduktionsspiele und Rätsel, spielt aber fast alles gerne, was weniger als 2 Stunden dauert. Wenn er mal nicht am Tisch spielt, dann findet man ihn auf der Theaterbühne.

Der Autor und der Verlag danken allen, die das Spiel getestet, als Mörder geblufft und als Detektiv gerätselt haben. Der größte Dank geht an Ilse, die das Spiel von der ersten Idee bis zur Fertigstellung unzählige Male getestet hat. Danke an Markus, Daniel, Olga, Verena, Thomas, Rita, Julian, Nanni, Mickey, Johanna, Alina, Anna, Tim, Sabine, Stefan, Thomas, Alex, Jasmin und die Teilnehmer des Autorentreffens in Brixen. Danke an all die Autoren und Entwickler von Deduktionsspielen, die dieses Werk inspiriert haben.

Autor: Tobias Tesar

Illustration: Fiore GmbH

Gestaltung: Fiore GmbH

Technische Produktentwicklung: Carsten Engel

Redaktion: Tina Landwehr-Rödde, Kilian Vosse

Alle Rechte vorbehalten.

Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von §44b UrhG ausdrücklich vor.

© 2026 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr. 684921

MADE IN CHINA



Hinweise zum
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal