

Weitere Informationen über Winning Moves und ihr Spieleprogramm unter  
[www.winning-moves.de](http://www.winning-moves.de)



Winning Moves Deutschland GmbH · Belsenplatz 2 · 40545 Düsseldorf  
Tel. 0211-550275-0 · Fax 0211-550275-22



Phil Orbanes



Das Kartenspiel

Für 3 – 5 Spieler ab 8 Jahren. Spieldauer ca. 45 Minuten.

## SPIELMATERIAL

21 Identitätskarten:	6 Tatverdächtige
	6 Fluchtfahrzeuge
	9 Fluchtziele (Städte)
39 Detektivkarten:	19 Verdachtsskarten
	8 Fahndungskarten
	6 „Heiße Spur“ Karten
	6 „Geheimtip“ Karten
9 Stadt-Kärtchen	
1 Ermittlungsblock für Hinweise und Informationen	

## Worum es im Spiel geht

Wieder einmal haben sich Oberst von Gatow, Baronin von Porz und die anderen weltberühmten CLUEDO® – Typen getroffen – und hatten wieder nichts Gutes im Sinn. Als die Polizei am Tatort eintrifft, findet sie nur noch ein bedauernswertes Opfer – vom Täter keine Spur. Wer hat diesmal die schreckliche Tat verübt? Wohin ist er so schnell und unerkannt entkommen? Mit welchem Verkehrsmittel gelang ihm die unbemerkte Flucht? Das sollen die Spieler herausbekommen.

Zuerst gibt es Fragen über Fragen. Doch dann tauchen erste Spuren auf. Die Spieler kombinieren die Informationen, die ihnen ihre eigenen Karten liefern, mit spärlichen Hinweisen und Spuren, die sie von den Mitspielern bekommen. Und haben plötzlich eine erste Vermutung, wer es gewesen sein könnte.

## SPIELZIEL

Die Detektive müssen möglichst schnell ermitteln, welcher der Verdächtigen die Tat begangen hat und mit welchem Fluchtfahrzeug er in welche Stadt geflohen ist, indem sie herausfinden, welche 3 Karten anfangs aus dem Spiel genommen wurden.

## VORBEREITUNGEN

1. Ein Kartengeber wird bestimmt. Dieser sortiert die Identitätskarten nach Verdächtigen, Fluchtfahrzeugen und Fluchtzielen. Er mischt jeden Stapel für sich und entnimmt ihm verdeckt je eine Karte. Diese 3 Karten werden verdeckt unter den Abnahmestapel gelegt, ohne dass ein Spieler sie zu sehen bekommt, auch nicht der Geber. Sie bestimmen den gesuchten Täter, sein Fluchtfahrzeug und die Stadt, in die er geflüchtet ist. Diese Karten müssen die Spieler erraten.
2. Danach mischt der Geber die restlichen 18 Identitätskarten und verteilt sie einzeln rundum, wobei bei 4 und 5 Spielern jeweils 2 Spieler eine Karte weniger bekommen. Jeder Spieler nimmt seine Karten auf die Hand.
3. Dann mischt der Geber die Detektivkarten und legt sie verdeckt als Abnahmestapel auf die 3 verdeckten Lösungskarten in die Mitte des Tisches. Er gibt jedem Spieler eine Detektivkarte vom Stapel, die diese ebenfalls auf die Hand nehmen.
4. Die Stadt-Kärtchen werden ebenfalls verdeckt gleichmäßig um den Abnahmestapel verteilt. Jeder Spieler deckt eins davon auf und legt es vor sich auf den Tisch. Der Geber deckt dann die restlichen Kärtchen ebenfalls auf.
5. Jeder Spieler bekommt ein Blatt vom Block für seine Notizen nebst Bleistift. Darauf markiert jeder als erstes die eigenen Identitätskarten und dann im Lauf des Spiels alle weiteren, die er bei den Mitspielern entdeckt oder vermutet.

## SPIELABLAUF

Der Geber beginnt. Es geht im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Zug ist, macht folgendes:

1. Er nimmt die oberste Detektivkarte vom Stapel auf die Hand.
2. Er legt eine seiner beiden Detektivkarten offen vor sich ab (außer der Karte „Geheimtip“) und führt die angegebene Aktion durch (siehe „Detektivkarten spielen“).
3. Er schließt seinen Zug ab, indem er alle Identitätskarten auf seinem Zettel ankreuzt, die er während seines Zugs gesehen hat. (Auch außerhalb seines Zuges kann sich jeder Notizen machen, wenn ihm etwas besonders aufgefallen ist.)
4. Dann kann er, wenn er will, noch „den Täter entlarven“ (siehe dort). Wenn nicht, legt er die benutzte Detektivkarte auf den Ablegestapel. Damit ist sein Zug zu Ende und der Spieler links neben ihm ist dran.

## DETEKTIVKARTEN SPIELEN

Es gibt 4 Gruppen von Detektivkarten. Mit ihnen kann man auf verschiedene Weise Informationen von den Mitspielern bekommen:

### 1. Verdachtskarten

**Version 1:** „Äußere einen Verdacht mit beliebigem Fluchtziel.“

Der Spieler wählt eine beliebige Stadt, in der er den Täter vermutet. Liegt das entsprechende Kärtchen nicht schon vor ihm, tauscht er sein Kärtchen mit dem gewünschten aus, entweder indem er es aus der Mitte nimmt und seines dort hinlegt oder es von einem Mitspieler erhält und diesem sein Kärtchen gibt. Dann äußert er seinen Verdacht

#### Einen Verdacht äußern:

Der Spieler nennt eine(n) Verdächtige(n), das Fluchtfahrzeug und den Fluchttort. Beispiel: "Ich verdächtige Reverend Grün, der Täter zu sein und mit der Eisenbahn nach Rom entflohen zu sein."

Man kann während des ganzen Spiels immer wieder einen anderen Verdacht äußern. Dadurch kann man weitere Identitätskarten ausschließen und so schneller die 3 gesuchten Karten herausfinden.

#### Einen Verdacht bestätigen oder widerlegen:

Sobald ein Spieler einen Verdacht geäußert hat, müssen die Mitspieler reihum versuchen, diesen Verdacht zu widerlegen. Der Spieler links von dem, der den Verdacht geäußert hat, prüft als erster, ob er eine der genannten Karten auf der Hand hat. Ist das der Fall, zeigt er eine dem Spieler, der den Verdacht geäußert hat. Auch wenn er mehr als eine der genannten Karten hat, zeigt er nur eine. Sobald ein Spieler eine der genannten Karten zeigen kann, ist der Verdacht widerlegt. Der Spieler notiert die Karte auf seinem Zettel und der nächste Spieler ist an der Reihe. Hat der Spieler linkerhand aber keine der 3 genannten Karten, dann muss der auf ihn folgende Spieler den Verdacht zu widerlegen versuchen, und so fort.

Hat keiner der anderen Spieler eine der Karten, kann der Spieler an der Reihe entweder seinen Zug ebenfalls beenden oder aber „den Täter entlarven“ (siehe dort).

**Tip: Wenn man einen Verdacht äußert, kann man auch eine oder 2 Karten nennen, die man selbst auf der Hand hat, um vielleicht eine bestimmte Karte zu finden, oder um die anderen Spieler in die Irre zu führen.**

**Version 2:** „Äußere einen Verdacht mit deinem Fluchtziel oder reise in eine andere Stadt.“

Der Spieler kann nur die Stadt, deren Kärtchen gerade vor ihm liegt, in seiner Vermutung nennen ODER das Stadt-Kärtchen gegen ein anderes austauschen. Tauscht er, kann er keinen Verdacht mehr nachschieben, sondern sein Zug ist dann zu Ende.

### 2. Fahndungskarten

**Einzelfahndung:** Man wählt einen Mitspieler aus, der alle seine Karten verdeckt auf den Tisch legt. Man sucht sich eine Karte aus und schaut sie an (ohne die anderen Spieler etwas sehen zu lassen). Dann gibt man die Karte verdeckt zurück.

**Gruppenfahndung:** Jeder Spieler zieht von seinem auf der Karte angegebenen Nebenspieler (links oder rechts) verdeckt eine Karte, schaut sie sich an und gibt sie zurück.

### 3. „Heiße Spur“ Karten

Der Spieler liest die Karte laut vor (z.B.: „Zeigt mir eine weibliche Tat-Verdächtige“). Alle anderen Spieler müssen dann nacheinander eine Identitätskarte mit dem genannten Merkmal vorzeigen (natürlich nur dem Spieler am Zug). Farben und Himmelrichtungen beziehen sich dabei auf die Punkte in den Kartenecken.

### 4. „Geheimtip“ Karten

Diese Karte wird nicht offen ausgespielt, sondern verdeckt an einen Mitspieler weitergegeben. Dieser liest sie für sich und gibt sie zusammen mit einer oder mehreren Identitätskarten, je nach Aufforderung auf der Karte, wieder an den Spieler zurück. Hat der Mitspieler keine der geforderten Karten, gibt er nur die „Geheimtip“- Karte an den Spieler zurück. Nachdem der Spieler die erhaltenen Identitätskarten angeschaut hat, gibt er sie wieder an den Mitspieler zurück.

**Wichtig:** die „Geheimtip“- Karten werden verdeckt auf den Ablagestapel gelegt.

## DEN TÄTER ENTLARVEN

Wenn ein Spieler meint, er habe die Lösung des Rätsels gefunden und wisse nun, welche drei Karten anfangs aus dem Spiel genommen wurden, dann kann er den Täter entlarven, nachdem er die Detektivkarte gespielt hat – oder auch ohne die Detektivkarte zu spielen, wenn er sich schon sicher ist. Dazu nennt er die 3 Karten (Verdächtiger, Fahrzeug, Stadt), die die Lösung bilden, z. B.: „Ich beschuldige Professor Bloom, die Tat begangen zu haben und danach mit dem Heißluftballon nach Paris geflohen zu sein.“ Die Stadt muss dabei nicht mit der auf seinem Kärtchen übereinstimmen.

Danach nimmt er die anfangs beiseite gelegten Karten und prüft (ohne sie die anderen Spieler sehen zu lassen), ob er Recht hatte und alle drei Karten richtig benannt hat. Man darf nur einmal pro Spiel versuchen, den Täter zu entlarven.

## SPIELLENDE UND GEWINNER

Wenn die Anschuldigung des Spielers richtig war und er den Täter, sein Fahrzeug und den Fluchtort richtig ermittelt hat, ist das Spiel zu Ende und der

Spieler hat gewonnen. Hat der Spieler aber eine oder mehrere Karten falsch angegeben, legt er sie verdeckt unter den Stapel zurück, ohne irgend etwas zu verraten, und das Spiel geht weiter. Der Spieler darf den Täter nicht mehr entlarven und kann deshalb nicht mehr gewinnen, aber er spielt weiter mit und beantwortet die ausgespielten Detektivkarten (ohne jedoch selbst welche zu spielen).

## „EINER GEGEN ALLE“

Bei dieser spannenden Variation tritt ein Spieler als Täter gegen die anderen Spieler als Detektive an. Diese versuchen, den Täter zu entlarven, bevor er entkommt. Das ist der Fall, wenn die Detektive die 3 Lösungskarten richtig herausgefunden haben, bevor der Kartenstapel aufgebraucht ist.

Bei „Einer gegen Alle“ gelten folgende Abweichungen von der Standardregel:

1. Ein Täter wird ausgewählt und begibt sich auf die Flucht. Er wählt die 3 Lösungskarten aus, die die Detektive erraten müssen: einen Verdächtigen (in dessen Haut er quasi schlüpft), das Fluchtfahrzeug und die Stadt, in die er flüchtet.
2. Der Täter legt die ausgesuchten Karten beiseite und verteilt die restlichen Identitätskarten einzeln an die anderen Spieler und an sich selbst. Dann mischt er die Detektivkarten und gibt allen außer sich selbst eine Karte.
3. Der Täter nimmt und spielt keine Detektivkarten, aber er gibt alle Informationen, die die anderen Spieler durch die ausgespielten Detektivkarten von ihm erwarten. Wird ein Verdacht geäußert, beteiligt er sich bei der Widerlegung als letzter und nur, wenn kein anderer Spieler eine der genannten Karten zeigen kann. Widerlegt der Täter einen Verdacht, so bekommt er eine „Belohnung“, indem eine Detektivkarte vom Stapel genommen und gleich offen abgelegt wird.
4. Die Entlarvung des Täters erfolgt wie beschrieben. Sind die 3 Merkmale richtig herausgefunden worden, ist der Täter gefasst und hat verloren. Ist der Stapel der Detektivkarten aufgebraucht und der Täter nicht ermittelt worden, hat der Täter das Spiel gewonnen.

© 2003 Winning Moves, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten. CLUEDO® ist ein geschützter Markenname von Hasbro, Inc. Nutzung unter Lizenz von Hasbro.

