

# Saustall

## Kommissar Kluffingers schwierigster Fall

Für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

Kreuzkruzifix! Kluffinger fluchte. Es war nicht nur der Geruch des Saustalls, der ihn nach Luft schnappen ließ. Der Kopf des Toten, der vor ihm lag, war unter einem riesigen gelben Käselaiab begraben. „Primi!“, dachte er sich. Der Kommissar hatte gerade mühevoll seine große Trommel für die Orchesterprobe im Kofferraum verstaut, als der Anruf aus dem Präsidium kam. „Ganz offensichtlich handelt es sich um Hermann Aigner“, Kluffinger zuckte zusammen. Er hatte nicht bemerkt, dass sein Kollege Richard Maier sich von hinten genähert hatte. „Herrgott Maier, jetzt schleich dich halt nicht immer so an, du Depp.“ „Hermann Aigner. Er war Tierarzt hier in der Gegend“, fuhr Maier dienstbeflissen fort. „Hä?“ „Der Tote!“ „Ach so. Wie lange liegt er schon ... so ... da drunter?“, wollte der Kommissar wissen. „Seit gestern Abend, so gegen 18:00 Uhr.“ Eine Gestalt in weißem Ganzkörperanzug erschien hinter dem Holzverschlag, der die Leiche verdeckte. Willi Renn vom Erkennungsdienst hatte einen Kunststoffbeutel mit einigen Gegenständen in der Hand. „Wir haben einige Beweise sichergestellt, die wir mit ins Labor nehmen werden.“ „Und was ist die Todesursache?“ Kluffinger wischte sich den Schweiß von der Stirn. „Der Käse war vergiftet“, sagte Willi und brach in schallendes Gelächter aus. Kluffinger zog die Brauen zusammen. Der Humor seiner Kollegen war manchmal schon sehr speziell. „Er wurde ganz offensichtlich mit diesem Käselaiab erschlagen“, fügte Willi Renn an, als er sich wieder beruhigt hatte. „Primi, ein Fall, der Schlagzeilen machen wird“, dachte Kluffinger. Polizeipräsident Lodenbacher würde den Ermittlern die Hölle heiß machen, den Täter schnell zu fassen. Und all das ausgerechnet in der Woche, in der Kluffinger gemeinsam mit seiner Frau Erika, deren bester Freundin Annegret und ihrem Mann Dr. Langhammer einen Tanzkurs besuchen sollte.

Wieder im Büro startete Kluffinger auf die Notizen, die er sich auf ein Blatt gekritzelt hatte. Acht Verdächtige rückten ins Zentrum der Ermittlungen, und Willi Renn arbeitete auf Hochtouren, um die gesammelten Beweisstücke auszuwerten. Der Mord im Saustall entwickelte sich zu Kluffingers schwierigstem Fall.

Vor dem ersten Spiel müssen die Ablagebänke vorsichtig voneinander getrennt werden.

### Inhalt

„Jeder ermittelt auf seine Art“, dachte sich Kluffinger im Stillen.

1 Spielplan (A), 1 Passat (B), 36 Ermittlungskarten (C), 60 Verdachtsplättchen (D), 4 Ablagebänke (E), 8 Verdächtige (F), 19 Verpflichtungen/Fettnapfe (G), 8 Motive (H), 8 Aussagen (I), 8 Aktionen (J), 8 Beweisstücke (K), 4 Lodenbacher-Aktionen (L).



### Spielziel

„Sein Jagdinstinkt würde ihn auch dieses Mal nicht im Stich lassen, das wusste Kluffinger. Er würde in diesem Saustall kräftig ausmisten.“

Die Spieler übernehmen die Rolle von Kommissar Kluffinger und ermitteln im Mordfall Hermann Aigner. Jeder Spieler verfügt über einen Satz von 15 Verdachtsplättchen mit Vermutungen über die Identität, das Motiv und das Geschlecht des Täters. 12 dieser Plättchen muss jeder Spieler während der Partie abwerfen. Wenn am Ende des Spieles feststeht, wer der Mörder ist, überprüft jeder Spieler seine verbliebenen 3 Verdachtsplättchen mit dem tatsächlichen Mörder. Für Übereinstimmungen gibt es Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

### Vorbereitung

„Wir gehen jetzt erst einmal einen Leberkäsemmel essen. Eine erfolgreiche kriminalistische Ermittlung bedarf einer guten Vorbereitung!“

Die Regeln für das Spiel zu Zweit finden sich am Ende der Spielanleitung.

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Je nach Spieleranzahl wird die entsprechende Spielplanseite verwendet. oder .

Der **Passat** wird auf das erste Feld der Landstraße gestellt. Die **8 Verdächtigen** werden offen neben dem Spielplan bereit gelegt. Die **8 Beweisstücke** werden verdeckt gemischt und als Stapel ins **Labor** auf dem Spielplan gelegt. Jeder Spieler nimmt sich 1 Beweisstück vom Stapel und legt es verdeckt vor sich ab. Sein eigenes Beweisstück darf sich ein Spieler jederzeit während des Spieles ansehen.

Die **Aussagen**, **Motive**, die **Aktionen** und die **Lodenbacher-Aktionen** werden in getrennten Stapeln als Vorrat neben dem Spielplan bereit gelegt. Die **36 Ermittlungskarten** werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler bekommt 3 Ermittlungskarten auf die Hand, die restlichen Karten werden als Nachziehstapel neben den Spielplan gelegt.

Jeder Spieler nimmt sich **1 Satz mit 15 Verdachtsplättchen** und **1 Ablagebank**, die er vor sich stellt. Jeder Spieler nimmt sich (wegen der verpassten Orchesterprobe) **1 Fettnapf**, den er mit der Abbildung vor sich ablegt.

Im Spiel zu dritt nimmt sich jeder Spieler **2 Verpflichtungen** und legt sie mit der Textseite vor sich ab. Im Spiel zu viert nimmt sich jeder Spieler **1 Verpflichtung**. Die restlichen Verpflichtungen kommen zurück in die Schachtel, sie werden für diese Partie nicht benötigt.

### Anfangsverdacht

„Wenn das kein Mord aus Leidenschaft war, dann trink ich eine Woche nur noch grünen Tee“, gab der Kommissar selbstsicher seine erste Einschätzung am Tatort ab.

Jeder Spieler legt 3 Verdachtsplättchen seiner Wahl **verdeckt** vor seine Ablagebank. Diese Verdachtsplättchen stellen seinen Anfangsverdacht über Identität, Motiv und / oder Geschlecht des Mörders dar.



**Hinweis:** Die drei Plättchen können auch z. B. 3 Identitätsplättchen oder 2 Motive und ein Geschlecht umfassen. Ein Spieler muss nicht zwangsläufig ein Set aus Identitäts-, Motiv und Geschlechtsplättchen vor sich ablegen.

**Tip:** Als Täter kommen nur diejenigen Verdächtigen in Betracht, die am Ende des Spieles ein unbestätigtes Alibi haben **und** deren Beweisstück sich im Labor befindet. Mit dem Beweisstück, das ein Spieler zu Beginn vor sich abgelegt hat, kann er also bereits einen Verdächtigen als Täter ausschließen (> **siehe Verhaftung**).

Die restlichen 12 Verdachtsplättchen stellt jeder Spieler offen auf seine Ablagebank, aber so, dass die anderen Spieler sie nicht sehen können.

Der Spieler, der das breiteste Allgäuerisch spricht, ist der Startspieler.

## Ablauf der Ermittlung

„Wenn wir bis Ende nächster Woche nichts vorzuweisen haben, dann könnt ihr euch schon mal auf Streifendienst in Bad Hindelang einstellen, der Lodenbacher ist jetzt schon am toben!“  
Das Spiel verläuft je nach Spieleranzahl über 9 (4 Spieler) bzw. 12 Runden (3 Spieler). Beginnend mit dem Startspieler sind die Spieler reihum im Uhrzeigersinn am Zug, anschließend endet eine Runde.

1. Ermittlungskarte spielen und nachziehen
2. Rundenende

### 1. Ermittlungskarte spielen und nachziehen

*Kaum hatte Maier ihm das Alibi des Verdächtigen mitgeteilt, da schoss Klufftinger aus seinem Drehessel. „Jetzt fahr ich erst mal zu dem Zeugen zur Befragung raus. Diesen Quatsch glaubt doch kein brunftiger Damhirsch!“*

Der Spieler am Zug spielt eine seiner drei Ermittlungskarten offen aus und führt die entsprechenden Ermittlungen durch (> **siehe rechts Die Ermittlungskarten**). Anschließend legt er die Ermittlungskarte auf den Ablagestapel und zieht eine neue Karte vom Nachziehstapel. Danach ist sein linker Nachbar am Zug. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, geht das Spiel weiter, ohne dass die Spieler Karten nachziehen.

## Die Ermittlungskarten

„Wir sind Polizisten, und somit haben wir alles Nötige bei uns, um den Mörder zu fassen – unseren Kopf.“

### Motiv (8x)

Spielt ein Spieler eine Motivkarte aus, nimmt er sich das entsprechende Motiv aus dem Vorrat und legt es auf einen Verdächtigen seiner Wahl. Die **Farbe** des Motivs bestimmt, ob es auf einen Mann (blau) oder auf eine Frau (rot) gelegt werden muss. Auf jeden Verdächtigen darf nur ein Motiv gespielt werden. Im Laufe des Spiels bekommt jeder Verdächtige ein Motiv.

### Alibi (8x)

Spielt ein Spieler eine Alibikarte aus, nimmt er einen Verdächtigen seiner Wahl, der noch kein Alibi hat, und legt ihn an die Sprechblase des dazugehörigen Zeugen an den Spielplan an. Anders als beim Motiv muss das Geschlecht des Verdächtigen bei einer Alibikarte nicht berücksichtigt werden. Im Laufe des Spiels bekommt jeder Verdächtige ein Alibi.

### Zeuge / Aktion (16x)

Zu jedem Zeugen gibt es eine Karte mit der Aussage „Mann“ und eine mit der Aussage „Frau“. Spielt ein Spieler eine Zeugenaussage, nimmt er eine Aussage aus dem Vorrat und legt sie mit der entsprechenden Aussageseite nach oben in die Sprechblase des Zeugen.

Liegt bereits eine Aussage in der Sprechblase des Zeugen, nimmt sich der Spieler stattdessen eine Aktion und legt sie auf ein **freies** grünes Aktionsfeld im Polizeipräsidium oder in der Kapelle. Anschließend führt er die entsprechende Aktion durch (> **siehe Das Polizeipräsidium** und **Die Kapelle**).

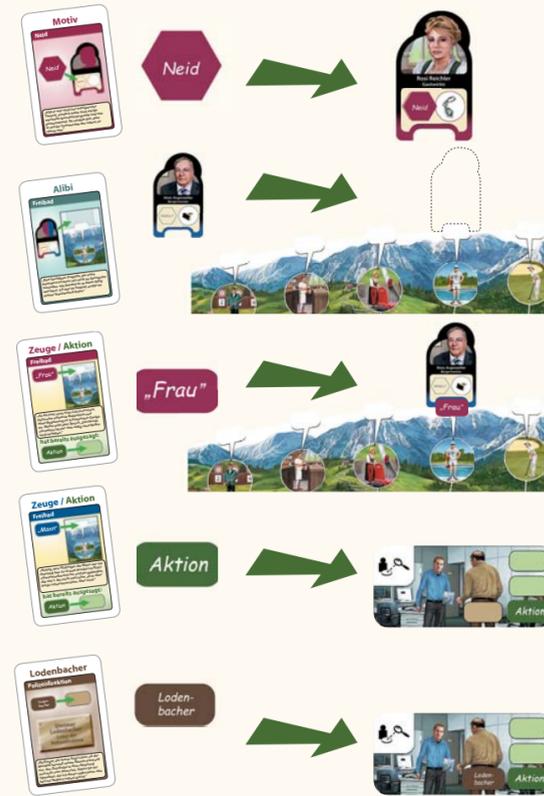
Die Lodenbacher-Aktionsfelder im Polizeipräsidium können mit einer normalen Aktion **nicht** genutzt werden! Im Laufe des Spiels macht jeder Zeuge eine Aussage. Die jeweils **zweite** Aussagenkarte eines Zeugen wird immer als Aktionskarte gespielt.

### Lodenbacher (4x)

Spielt ein Spieler eine Lodenbacher-Karte, nimmt er sich eine Lodenbacher-Aktion aus dem Vorrat und legt sie auf ein **freies** braunes Lodenbacher-Aktionsfeld im Polizeipräsidium. Anschließend führt er die entsprechende Aktion durch (> **siehe Das Polizeipräsidium**).

Die grünen Aktionsfelder können mit einer Lodenbacher-Aktion **nicht** genutzt werden!

Die Reihenfolge, in der die Ermittlungskarten gespielt werden, ist nicht festgelegt. So kann ein Zeuge bereits seine Aussage machen, bevor ein Verdächtiger sich mit seinem Alibi auf ihn beruft.



## Das Polizeipräsidium

„Das wahre Genie ermittelt im Geiste!“, sagte Klufftinger zu Strobl, um zu begründen, warum er keine Lust hatte, heute noch rauszufahren.

Legt ein Spieler eine Aktion oder eine Lodenbacher-Aktion auf ein freies Aktions-/Lodenbacher-Aktionsfeld in einem der drei Räume des Polizeipräsidiums, darf er die entsprechende Aktion durchführen.



### Laborbesuch

Als Aktion **Laborbesuch** darf sich der Spieler das **oberste** Beweisstück im Laborstapel geheim ansehen. Anschließend legt er es **unter** den Stapel zurück.



### Teambesprechung

Als Aktion **Teambesprechung** darf sich der Spieler das Beweisstück eines Mitspielers seiner Wahl verdeckt ansehen. Anschließend gibt er das Beweisstück an den Mitspieler zurück.



### Büroarbeit

Als Aktion **Büroarbeit** darf ein Spieler eines seiner drei Anfangsverdachtsplättchen vor seiner Ablagebank gegen ein Verdachtsplättchen auf seiner Ablagebank austauschen.

## Die Kapelle

„Seinen Geldbeutel hatte Klufftinger im Passat vergessen. „Ich verspreche dir, das nächste Mal für zwei Kerzen zu spenden“, sprach er stumm nach oben, als er eine Kerze anzündete.“

Als Aktion in der Kapelle darf ein Spieler einen vor ihm liegenden Fettnapf (> **siehe Verpflichtungen**) zurück in die Schachtel legen. Der Fettnapf ist damit aus dem Spiel.



## Verpflichtungen

„Dass Erika ihrer Freundin Annegret den Tanzkurs geschenkt hatte, fand Klufftinger zunächst ja ganz nett – bis er erfahren hatte, dass er und Erika ebenfalls teilnehmen würden.“

Je nach Spielerzahl hat jeder Spieler einmal bzw. zweimal im Spiel die Möglichkeit, eine Verpflichtung auf den Spieler am Zug zu spielen. Sobald der Spieler am Zug seine Ermittlungskarte ausgespielt und bekannt gegeben hat, wie er diese nutzen möchte, haben reihum alle anderen Spieler die Möglichkeit, eine Verpflichtung zu spielen. So können sie versuchen, ihn in seinen Ermittlungen zu behindern.

Hat ein Spieler eine Verpflichtung gespielt, muss sich der Spieler am Zug entscheiden:



- Will er der Verpflichtung nachkommen, gibt er seine gerade gespielte Ermittlungskarte an den Spieler, der die Verpflichtung gespielt hat. Dieser führt die auf der Karte angegebenen Ermittlungen durch, als hätte er selber die Karte gerade gespielt und darf aufs Neue entscheiden, wie er sie einsetzt. Die Verpflichtung ist aus dem Spiel. Anschließend zieht der **Spieler am Zug** eine Ermittlungskarte vom Nachziehstapel nach und sein linker Nachbar ist am Zug.



- Will er der Verpflichtung nicht nachkommen, dreht er die Verpflichtung um, legt sie als Fettnapf vor sich ab und führt seinen Zug ganz normal durch.

! Auf einen Spieler darf pro Zug insgesamt nur eine Verpflichtung gespielt werden!

## 2. Rundenende

„Die besten Ideen hat man beim Autofahren!“ dachte sich Klufftinger und ließ den Motor seines grauen Passats an.

Waren alle Spieler einmal am Zug, endet die Runde. Der Passat wird auf der Landstraße ein Feld weiter gezogen. Die Spieler müssen nun die oberhalb des Passats abgebildete Anzahl Verdachtsplättchen von ihrer Ablagebank verdeckt hinter ihre Ablagebank legen. Sie sind aus dem Spiel und können auch durch die Aktion Büroarbeit **nicht** mehr ausgetauscht werden.

Den Passat um ein Feld weiterziehen.



Die entsprechende Anzahl Verdachtsplättchen hinter die Ablagebank legen.



## Spielende

„Ich denke wir haben jetzt alle Puzzleteile beisammen“ sagte der Kommissar zu Lodenbacher.

Das Spiel endet nach der Runde, in der die letzte Ermittlungskarte gespielt und der Passat auf den Parkplatz gezogen wurde. Bevor die Spieler ihr letztes Verdachtsplättchen von ihrer Ablagebank verdeckt hinter die Ablagebank legen, hat jeder Spieler reihum die Möglichkeit entweder:



eines seiner drei Anfangsverdachtsplättchen vor seiner Ablagebank gegen sein letztes Verdachtsplättchen auf der Ablagebank auszutauschen

oder



einen vor ihm liegenden Fettnapf zurück in die Schachtel zu legen.



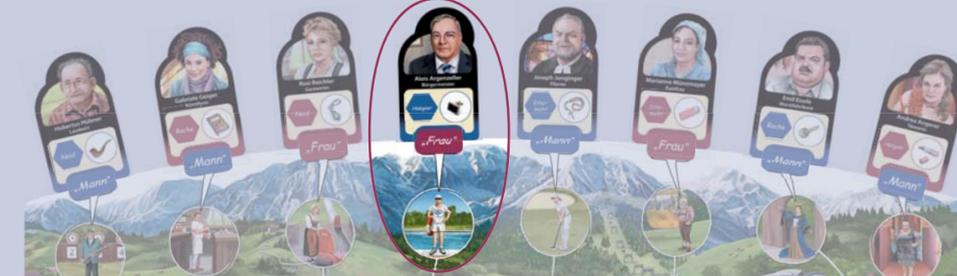
## Verhaftung

„Das Spiel ist aus!“ Klufftinger gefiel sich sichtlich in der Rolle des erfolgreichen Kommissars, als die Handschellen zuschnappten.

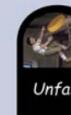
Am Ende des Spiels sind alle Ermittlungen durchgeführt, alle Verdächtigen haben ein bestätigtes oder unbestätigtes Alibi. Der Mordfall kann nun aufgeklärt werden. Nur Verdächtige mit **unbestätigtem Alibi** kommen als Täter in Betracht. Verdächtige mit **bestätigtem Alibi** sind auf jeden Fall unschuldig. Ein Alibi gilt als bestätigt, wenn das Geschlecht des Verdächtigen mit der Aussage des Zeugen übereinstimmt.



Um den Mörder zu überführen, wird **nacheinander** jeweils das oberste Beweisstück im Labor aufgedeckt. Sobald das **erste** Beweisstück eines Verdächtigen mit **unbestätigtem Alibi** aufgedeckt wird, ist dieser als Mörder überführt.



Damit stehen Identität, Motiv und Geschlecht des Täters fest.



! Gehört kein Beweisstück im Labor zu einem Verdächtigen mit unbestätigtem Alibi, handelte es sich nicht um Mord, sondern um einen tragischen **Unfall**.

## Ermittlungserfolge

„Dreckssauerei!“ schimpfte Kluffinger. „Keinen Pfifferling hätt ich auf diesen Verdächtigen gewettet.“

Nachdem der Mörder überführt wurde, decken alle Spieler ihre drei Verdachtsplättchen vor ihrer Ablagebank auf.

Für jedes mit dem überführten Mörder übereinstimmende Verdachtsplättchen bekommen die Spieler Punkte. Fettnäpfe, die noch vor einem Spieler liegen, bringen Minuspunkte:

Identität des Mörders / Unfall = **9 Punkte**

Motiv des Mörders = **5 Punkte**

Geschlecht des Mörders = **3 Punkte**

Pro Fettnapf vor einem Spieler = **-2 Punkte**

Handelte es sich um einen Unfall, können für Verdachtsplättchen mit Motiv oder Geschlecht keine Punkte erzielt werden.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen alle beteiligten Spieler.

## Die Zweipersonen-Ermittlung

„Am schönsten ist es doch immer noch zu zweit“, dachte sich Kluffinger, als Erika ihm den Teller mit den Kässpätzen hinschob.

Das Spiel zu zweit verläuft nach den oben beschriebenen Regeln mit folgenden Änderungen:

### Vorbereitung

Es werden zwei Beweisstücke verdeckt neben den Spielplan gelegt. Diese werden behandelt, als gehörten sie anderen Mitspielern, können also nur durch die Aktion Teambesprechung angesehen werden.

Jeder Spieler nimmt sich **2 Fettnäpfe** und **2 Verpflichtungen**.

### Ablauf der Ermittlung

Beide Spieler sind jeweils zweimal abwechselnd am Zug, bevor eine Runde endet und der Passat um ein Feld weiterrückt.

## Kluffingers Ermittlungstipps

„Zum Kriminaler wird man nicht ernannt, zum Kriminaler wird man geboren!“ sagte Kluffinger im Brustton der Überzeugung.

Am Anfang des Spieles sind noch sehr wenige Informationen verfügbar. Trotzdem kann auch hier schon gezielte Ermittlungsarbeit geleistet werden:

- Mit seinem Anfangsverdacht gibt jeder Spieler bereits eine „Richtung“ vor, in die er die Ermittlungen mit Hilfe seiner Ermittlungskarten lenken will.
- Stellen sich Anfangsverdachtsplättchen im Spielverlauf als „unhaltbar“ heraus, sollte man die Möglichkeit der Aktion „Büroarbeit“ nutzen.
- Durch die anderen Aktionen im Polizeipräsidium kann man wichtige Informationen erhalten:
  - Beweisstücke im Labor geben Hinweise, wer prinzipiell als Täter in Frage kommt.
  - Beweisstücke, die vor den Mitspielern liegen, schließen die entsprechenden Verdächtigen definitiv als Täter aus.
- Es kann sinnvoll sein, eine Zeugenaussage auf der Hand zu behalten, bis ein Mitspieler die andere Karte des Zeugen gespielt hat. Dadurch erhält man selbst eine wertvolle Präsidiumsaktion.
- Andererseits kann man gerade durch das Ausspielen der Zeugenaussagen in Verbindung mit den Alibis gezielt Verdächtige ent- oder belasten.
- Liegt bei einem Zeugen noch kein Verdächtiger, kann man durch das Spielen einer Zeugenaussage „Frau“ die Wahrscheinlichkeit auf einen männlichen Täter erhöhen und umgedreht. Denn mit dieser Zeugenaussage wird automatisch entweder eine Frau entlastet oder ein Mann belastet.
- Das bedeutet auch: Je mehr Zeugenaussagen eines Geschlechts gespielt werden, umso unwahrscheinlicher kann ein Verdächtiger dieses Geschlechts ein unbestätigtes Alibi haben und damit der potenzielle Mörder sein.
- Durch das Spielen einer Verpflichtung kann man konkret versuchen, Aktionen zu unterbinden, mit denen ein Mitspieler eventuell den eigenen Verdachtstipp entkräften würde.
- Wird man mit einer Verpflichtung konfrontiert, sollte man genau abwägen, wie wichtig einem die Aktion gerade ist. Ein Fettnapf kostet eine spätere Aktion in der Kapelle oder am Spielende 2 Punkte.
- Hat ein Verdächtiger ein unbestätigtes Alibi, dann ist er höchst verdächtig. Es sei denn, sein Beweisstück befindet sich nicht im Labor, sondern vor einem der Spieler.



### Made in Germany

© 2010 HUCH! & friends

Autor: Michael Rieneck

Gestaltung: HUCH! & friends

Illustration: Victor Boden

### Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

