

black stories

Wer klärt die meisten Morde auf?

Ein rabenschwarzes
Deduktionsspiel
für 2 bis 4 Spieler



1

5



9



INVESTIGATION



moses.

INHALT



28 Mordfallkarten
(mit 2 bis 4 Merkmalen)



12 Ermittlerkarten
(in 4 Farben und mit je
1 bis 3 Blutstropfen)



35 Punktechips



4 Ermittlungs-
akten



16 Ermittlerchips
(in 4 Farben)



4 Indizienleisten

DIE IDEE DES SPIELS

Als Ermittler der BSI klärt ihr Mordfälle auf. Jeder Mordfall zeichnet sich durch 4 Merkmale aus: Mordopfer, Tatzeit, Tatort und Tatwaffe. Für jedes Merkmal gibt es genau zwei Möglichkeiten:

Mordopfer: Mann oder Frau.

Tatzeit: Tag oder Nacht.

Tatort: Drinnen oder Draußen.

Tatwaffe: Messer oder Pistole.

Eure Aufgabe ist, die Mordfälle eurer Mitspieler aufzuklären. Dafür müsst ihr die jeweils zutreffenden 4 Merkmale herausfinden. Das macht ihr, indem ihr Tipps abgibt und sie von euren Mitspielern überprüfen lasst. So sammelt ihr Hinweise zu jedem Mordfall. Je mehr Hinweise ihr sammelt, umso leichter wird es, einen Fall aufzuklären. Dafür gibt es aber auch weniger Punktechips. Wer am Ende die meisten Punktechips hat, gewinnt.

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR

Jeder von euch nimmt sich eine Ermittlungsakte und legt sie vor sich ab. Die übrigen Ermittlungsakten kommen in die Schachtel zurück. Mischt die Mordfallkarten und legt sie verdeckt als Nachziehstapel bereit. Jeder von euch zieht eine davon und sieht sie sich an. Jede Mordfallkarte zeigt verschiedene Merkmale eines Mordfalles. Wie viele und welche Merkmale das sind, seht ihr an den Symbolen am unteren Rand der Mordfallkarte. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

- **Hast du eine Mordfallkarte mit 4 Merkmalen gezogen?** Prima. Das ist der Mordfall, den deine Mitspieler aufklären müssen. Lege die Mordfallkarte in deine Ermittlungsakte. Du kannst sie mithilfe der Laschen befestigen.
- **Hast du eine Mordfallkarte mit 3 oder weniger Merkmalen gezogen?** Damit kannst du nicht starten. Lege die Mordfallkarte verdeckt unter den Nachziehstapel und ziehe so lange eine neue, bis du eine mit 4 Merkmalen erwischst.



Hinweis: Die Mordfallkarten sind das wichtigste Element des Spiels. Sie haben eine doppelte Funktion. Einerseits geben sie die konkreten Mordfälle vor, die ihr aufklären müsst. Diese Mordfallkarten befinden sich in euren Ermittlungsakten. Andererseits nutzt ihr die verbliebenen Mordfallkarten, um Hinweise zu sammeln und so die Mordfälle eurer Mitspieler aufzuklären.

Nun nimmt sich jeder von euch eine **Indizienleiste** und legt sie so vor sich ab, dass die Mitspieler die Zahlen darauf lesen können. Wählt eine Spielerfarbe (Rot, Schwarz, Grau oder Weiß) und legt die entsprechenden **4 Ermittlerchips** als Stapel und die **3 Ermittlerkarten** verdeckt vor euch ab. Legt die **Punktechips** als Haufen bereit. Mischt den Nachziehstapel erneut und legt ihn in die Mitte. Zum Schluss zieht jeder von euch drei Mordfallkarten vom Nachziehstapel auf die Hand. Jetzt kann es losgehen.

SO WIRD ES GESPIELT

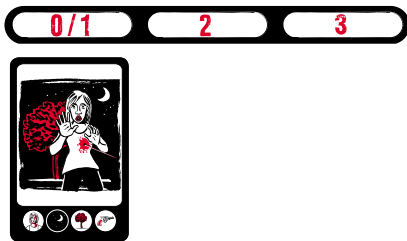
Der Spieler, der zuletzt einen Krimi gesehen oder gelesen hat, beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe? Dann besteht dein Zug aus bis zu drei Schritten:

1. Eine Mordfallkarte ausspielen
2. Einen Aufklärungsversuch wagen (nur bei Bedarf)
3. Eine Mordfallkarte nachziehen



1. Eine Mordfallkarte ausspielen

Zu Beginn deines Zugs legst du eine der drei Mordfallkarten in deiner Hand vor einen beliebigen Mitspieler. Dieser vergleicht deine Mordfallkarte mit dem konkreten Mordfall in seiner Ermittlungsakte und prüft, wie viele Merkmale übereinstimmen. Je nachdem, wie viele Übereinstimmungen es gibt, legt er deine Mordfallkarte an das entsprechende Feld seiner Indizienleiste an.



Liegt dort bereits eine Mordfallkarte, legt er die neue so darunter, dass beide sichtbar sind.

Hat dein Mitspieler deine Mordfallkarte unter das Feld 0/1 gelegt? Dann bedeutet das, dass entweder eines oder keines der Merkmale mit seinem zu ermittelnden Mordfall übereinstimmt. Liegt deine Mordfallkarte unter den Feldern 2 oder 3, stimmen genau 2 bzw. 3 der Merkmale überein. 4 Übereinstimmungen sind nicht möglich, da jede Mordfallkarte nur einmal im Spiel enthalten ist.

Mit jeder Mordfallkarte, die unter der Indizienleiste eines Mitspielers liegt, bekommst du also mehr Hinweise zu seinem zu ermittelnden Mordfall. Ziehe deine Schlüsse daraus. Sobald du glaubst, genügend Hinweise gesammelt zu haben, kannst du bei Bedarf einen Aufklärungsversuch wagen.

2. Einen Aufklärungsversuch wagen (nur bei Bedarf)

Glaubst du, dass genügend Mordfallkarten an der Indizienleiste eines Mitspielers anliegen? Dann kannst du in deinem Zug einen Aufklärungsversuch wagen. Du deutest auf den betreffenden Mitspieler und sagst: „Ich möchte deinen Mordfall lösen.“

Hinweis: Das kann auch ein anderer Mitspieler sein, als der, vor den du in dieser Runde deine Mordfallkarte gelegt hast.

Nimm deine **Ermittlerchips** und decke genau die 4 Merkmale auf, die deiner Meinung nach mit dem konkreten Mordfall des Mitspielers übereinstimmen. Anschließend legst du eine deiner **Ermittlerkarten** offen daneben. Je nachdem, wie sicher du dir bist, wählst du die Ermittlerkarte mit 1, 2 oder 3 Blutstropfen. Bist du dir zum Beispiel sehr sicher, wählst du am besten die Ermittlerkarte mit 3 Blutstropfen. Denn wenn dein Aufklärungsversuch gelingt, bekommst du für jeden Blutstropfen einen Punktechip. Aber wähle mit Bedacht, denn jede Ermittlerkarte kannst du im Spiel nur einmal verwenden.

Der Mitspieler vergleicht nun deine Ermittlerchips mit seinem konkreten Mordfall:

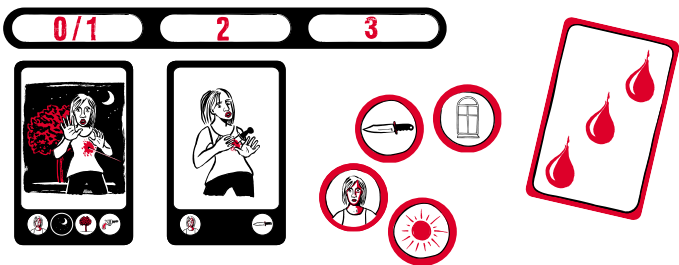
- **Stimmt mindestens 1 Merkmal nicht überein?** Pech gehabt. Dein Aufklärungsversuch ist gescheitert. Der Mitspieler verrät dir aber nicht, welches bzw. wie viele deiner Merkmale falsch waren. Du bekommst keine Punktechips. Deine Ermittlerkarte kommt aus dem Spiel. Mit etwas Glück kannst du in der nächsten Runde einen neuen Versuch wagen – sofern dir kein anderer Mitspieler zuvorkommt.
- **Stimmen alle 4 Merkmale überein?** Gratulation! Du hast den Fall gelöst. Der Mitspieler deckt seinen konkreten Mordfall auf. Dann bekommst du Punktechips.

Wie viele Punktechips bekommst du?

Dein Aufklärungsversuch war erfolgreich? Dann nimm dir **so viele Punktechips, wie Blutstropfen** auf deiner Ermittlerkarte sind. Die Ermittlerkarte kommt aus dem Spiel. Außerdem bekommst du **Punktechips für den aufgeklärten Mordfall**. Die Anzahl ist abhängig von der Zahl der Mordfallkarten, die bereits unter der zugehörigen Indizienleiste liegen. Je weniger Mordfallkarten dort liegen, desto effizienter hast du gearbeitet und desto mehr Punktechips bekommst du. Zähle die Mordfallkarten zusammen und ziehe ihre Anzahl von dem Wert 6 ab. Das Ergebnis ist die Anzahl an Punktechips, die du bekommst.

Sonderfall: Ist das Ergebnis Null oder negativ? Dann bekommst du keine Punktechips für den aufgeklärten Mordfall. Die Punktechips für deine Ermittlerkarte darfst du dir aber nehmen.

Beispiel: Emil ist an der Reihe. An Evas Indizienleiste liegt bereits eine Mordfallkarte unter dem Feld 0/1 der Indizienleiste. Diese Mordfallkarte zeigt die Merkmale Frau, Nacht, Draußen und Pistole. Emil weiß damit, dass entweder keines oder nur eines dieser Merkmale mit Evas konkretem Mordfall übereinstimmt. Er legt eine Mordfallkarte mit den Merkmalen Frau und Messer vor Eva ab. Eva legt die neue Mordfallkarte unter das Feld 2 ihrer Indizienleiste. Ein Glücksfall! Denn Emil weiß jetzt, dass beide Merkmale der neuen Mordfallkarte stimmen. Folglich stimmt auf der ersten Mordfallkarte nur das Merkmal Frau. Er deutet auf Eva und sagt: „Ich möchte deinen Mordfall lösen.“ Dann legt er mit seinen Ermittlerchips die Kombination Frau, Messer, Tag und Drinnen. Er ist sich seiner Sache sicher und legt seine Ermittlerkarte mit drei Blutstropfen daneben. Eva prüft ihre Ermittlungsakte: Emil hat den Mordfall richtig aufgeklärt. Er bekommt 3 Punktechips für die Ermittlerkarte und 4 Punktechips (6 - 2 Mordfallkarten) für den richtig aufgeklärten Mordfall.



Ein neuer Mordfall für deinen Mitspieler

Hast du den Mordfall eines Mitspielers erfolgreich aufgeklärt? Dann lege alle Mordfallkarten, die unterhalb seiner Indizienleiste liegen, offen auf den Ablagestapel. Dein Mitspieler legt seinen aufgeklärten Mordfall dazu.

Dann braucht er einen neuen Mordfall: Er zieht so lange Mordfallkarten vom Nachziehstapel, bis er eine Mordfallkarte mit 4 Merkmalen bekommt. Das ist sein neuer konkreter Mordfall. Er legt ihn in seine Ermittlungsakte. Hat er auch Mordfallkarten mit 2 oder 3 Merkmalen gezogen? Dann legt er diese offen auf den Ablagestapel.

3. Eine Mordfallkarte nachziehen

Möchtest du deinen Zug beenden? Dann zieh eine Mordfallkarte vom Nachziehstapel nach. Du solltest jetzt wieder 3 Mordfallkarten auf der Hand haben. Anschließend ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht? Dann mischt den Ablagestapel und legt ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, nachdem einer von euch seine dritte Ermittlerkarte ausgespielt hat. Die Runde wird aber noch zu Ende gespielt, d. h. jeder Spieler bis zum Startspieler ist noch ein letztes Mal an der Reihe. Dann zählt jeder seine Punktechips. Wer die meisten hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Autorin: Liesbeth Bos

Illustration: Bernhard Skopnik

Grafik: Kreativbunker

Lektorat: Elke Vogel

Redaktion: Christian Sachseneder

Herstellung: Brigitte Merkt, Jessica Stöhr

© 2017 moses. Verlag GmbH

Arnoldstraße 13d

D-47906 Kempen

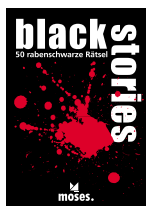
CH: Dessauer, 8045 Zürich

www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90041

Der moses. Verlag dankt den Spieletestern in Kempen, Düsseldorf und Bödefeld.

Kennst du schon die black stories Kartensets?



ISBN 978-3-89777-212-0

black stories 1



ISBN 978-3-89777-617-3

black stories
Funny Death Edition



ISBN 978-3-89777-858-0

black stories
Scary Music Edition

Alle Titel:

ab 12 Jahren und für Erwachsene

50 rabenschwarze Rätsel in einer Schachtel

Viele weitere Editionen
findest du unter
www.black-stories.de

Auch als App


moses.