

# 13 Indizien

**London, 1899:** Die Stadt wird von abscheulichen Verbrechen erschüttert, und die Aufklärung gestaltet sich schwierig. Scotland Yard tappt im Dunkeln und hat dich, seinen besten Detektiv, um Unterstützung gebeten. Jedem Ermittler wird ein Fall zugeteilt. Wer ihn lösen will, muss seine Instinkte einsetzen und herausfinden, welche der 13 Indizien zu seinem Fall passen – bevor ein anderer Detektiv ihm zuvorkommt!

Für 2-6 Spieler, ab 10 Jahren

## INHALT

32 Karten – und zwar:



**10 Personen**  
männlich  
weiblich



**10 Orte**  
Innenbereich  
Außenbereich



**10 Waffen**  
Nahkampf  
Fernkampf



**2 Checklisten**



**6 Sichtschirme**  
mit transparenten  
Kartenhaltern



**1 Ermittlungsblock**



**6 Stifte**



**8 Lupen**



**8 Buchstaben**  
(A bis H)



**6 Geheim-Chips**  
(nur für die  
Spielvariante benötigt)

## SPIELZIEL

Sei der erste Spieler, der seinen Fall löst. Ziehe durch geschickte Fragen die richtigen Schlüsse und identifiziere die Person, den Ort und die Waffe deines Falls.

## SPIELVORBEREITUNG

Bevor du mit der ersten Partie beginnst, löse vorsichtig die Einzelteile aus dem Tableau.

**Hinweis:** Diese Regeln gelten für 3 und mehr Spieler. Die zusätzlichen Regeln für eine Partie zu zweit sind am Ende der Anleitung zu finden. Wir empfehlen, zuerst ein paar Partien mit 3 bis 6 Spielern zu spielen.

Jeder Spieler erhält **1 Sichtschirm, 1 Lupe, 1 Stift und 1 Blatt vom Ermittlungsblock**. Die restlichen Lupen legst du in die Tischmitte, als allgemeinen Vorrat. Das übrige Material, das nicht gebraucht wird, legst du zurück in die Schachtel.

Jeder stellt seinen Sichtschirm so vor sich auf, dass die Außenseite (mit dem Kartenhalter für 3 Karten und der kleinen Zahl 13 in der Mitte oben) zur Tischmitte zeigt. Lege dein Ermittlungsblatt hinter den Sichtschirm, damit deine Mitspieler nicht sehen können, was du dir im Laufe der Partie notierst. Deine Lupe platzierst du vor deinem Sichtschirm: Es muss jederzeit für alle erkennbar sein, wer wie viele Lupen hat.

Stelle je nach Spielerzahl die Karten so zusammen, wie in der folgenden Tabelle aufgeführt. Die aussortierten Karten werden für diese Partie nicht benötigt.

Anzahl Spieler	Anzahl Karten	Farben, die aussortiert werden (Sets aus je 3 Karten)
2	18	grau, braun, weiß, orange (12 Karten)
3	21	grau, braun, weiß (9 Karten)
4	24	grau, braun, (6 Karten)
5	27	grau (3 Karten)
6	30	keine

Teile nun die Karten in 3 Stapel auf: **Personen, Orte und Waffen**.

Personen

Orte

Waffen



Mische verdeckt jeden Stapel einzeln, danach gibst du jedem Spieler **1 verdeckte Karte von jedem Stapel**. Jeder Spieler erhält also **3 Karten**.

Mische **alle restlichen Karten** zusammen und teile zwei weitere Karten an jeden aus. Jetzt hat jeder Spieler insgesamt 5 Karten: je 1 Karte von jedem Stapel und 2 zufällig zugeteilte Karten.

Schau dir deine 5 Karten an. Du legst nun genau **1 Person, 1 Ort und 1 Waffe** verdeckt vor dir ab.

**Hinweis:** Die 3 Karten, die du aussuchst, sind für deinen Nachbarn bestimmt. Du kannst eine beliebige Kombination wählen, aber versuche zu vermeiden, 3 Karten derselben Farbe zu nehmen.

1 Sobald alle Spieler 3 Karten verdeckt vor sich liegen haben, werden diese Karten **beim linken Nachbarn** offen an der **Außenseite des Sichtschirms** in den Kartenhalter gesteckt.

**Achtung:** Diese Karten darf der Besitzer des Sichtschirms auf keinen Fall sehen!

Achte darauf, dass die Sichtschirme so aufgestellt sind, dass die 3 vorne eingesteckten Karten für alle anderen Spieler gut sichtbar sind.

**Hinweis:** Von deinem rechten Nachbarn hast du ein Set mit 3 Karten erhalten, bestehend aus 1 Person, 1 Ort und 1 Waffe. Diese Karten befinden sich auf der Außenseite deines Sichtschirms, sodass du die sie nicht sehen kannst. Dein Ziel ist es, herauszufinden, um welche 3 Karten es sich handelt.

2 Stecke nun vorsichtig deine 2 verbleibenden Karten in den Kartenhalter auf der **Innenseite deines Sichtschirms**. **Achtung:** Diese Karten darf außer dir niemand sehen.

3 In der Tischmitte werden alle übrigen Karten verdeckt in einer Reihe ausgelegt: Diese Karten sind die geheimen **Informanten-Karten**. Ordne jeder Karte einen Buchstaben zu, angefangen mit A. Alle nicht benötigten Buchstaben kannst du zurück in die Schachtel legen.



Beispiel für die Spielvorbereitung bei 3 Spielern



4 Bevor du mit der Ermittlung beginnst, streichst du (bei weniger als 6 Spielern) auf deinem Ermittlungsblatt alle **Karten, die vor Beginn der Partie aussortiert worden sind**, sowie alle **Karten, die für dich sichtbar sind**. So beschränken sich deine Ermittlungen auf **13 mögliche Indizien**.

**Hinweis:** Du brauchst dein Ermittlungsblatt und einen Stift, um festzuhalten, welche Karten du schon ausgeschlossen hast, und um dir Notizen zu machen. Der Sichtschirm hilft dir, deine Ermittlungen geheim zu halten.



## SPIELABLAUF

Die jüngste Spürnase beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

**In deinem Spielzug setzt du alle deine Lupen ein:** Für jede verwendete Lupe kannst du 1 der nachfolgend beschriebenen Aktionen auswählen. Du kannst diese Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen und auch mehrmals wiederholen (Ausnahme: bei einer Anklage, siehe unten). Sobald du die Aktionen für alle deine Lupen durchgeführt hast, ist dein Zug beendet, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

**Hast du zu Beginn eines Zuges keine Lupen mehr?** Nimm dir 1 Lupe aus der Tischmitte. Sind keine Lupen mehr in der Mitte, nimm stattdessen 1 Lupe von einem Spieler deiner Wahl.



= EINE AKTION

## DIE 3 AKTIONEN

### EINEN ZEUGEN BEFRAGEN

Gib einem Spieler deiner Wahl 1 Lupe und stelle ihm eine Frage. Du kannst ihn fragen, wie viele Karten er von einer **Farbe, Kategorie oder Unterkategorie** sieht. Wenn du einen Zeugen befragst, kannst du nur nach 1 dieser 3 Möglichkeiten fragen. Denselben Spieler kannst du eine weitere Frage stellen, wenn du ihm eine weitere Lupe gibst. Du kannst mit einer weiteren Lupe auch dieselbe Frage einem anderen Spieler stellen.

✓ **Beispiele für korrekte Fragen:** „Wie viele rote Karten siehst du?“, „Wie viele Personen siehst du?“ oder „Wie viele Orte im Innenbereich siehst du?“

✗ **Beispiele für nicht korrekte Fragen:** „Wie viele rote Ohrhinge siehst du?“, „Wie viele Waffen im Innenbereich siehst du?“ oder „Wie viele Stühle siehst du?“

Der Spieler, den du fragst, muss wahrheitsgemäß antworten – **bluffen ist nicht erlaubt!** Er antwortet basierend auf dem, was er sehen kann: alle 3 Karten auf dem Sichtschirm jedes Mitspielers und die 2 Karten hinter seinem eigenen Sichtschirm.

**Hinweis:** Die Anzahl der im Spiel vorhandenen Farben hängt von der Anzahl der Mitspieler ab (siehe Spielvorbereitung). Es gibt immer 6 Kategorien: männlich oder weiblich (Personen), Innenbereich oder Außenbereich (Orte) und Nahkampf oder Fernkampf (Waffen).

### GEHEIME INFORMANTEN BEFRAGEN

Gib einem Spieler, der keine Lupe hat, 1 deiner Lupen. Dann wähle 1 der geheimen Informanten-Karten aus. Sieh dir die Karte geheim an und lege sie dann verdeckt an den gleichen Ort zurück.

**Hinweis:** Diese Aktionsmöglichkeit ist bei 6 Spielern nicht verfügbar.



### EINE ANKLAGE ERHEBEN

Wenn du dir sicher bist, dass du die Lösung deines Falls kennst, gibst du einem Spieler, der keine Lupe hat, 1 deiner Lupen. Dann versuchst du, das Geheimnis um deinen Fall zu lüften!

**Beispiel:** „Es war der Metzger im Park mit dem Messer!“ (Person, Ort und Waffe). Die anderen Spieler vergleichen die Anklage mit den 3 Karten auf der Außenseite deines Sichtschirms und antworten mit „Falsch“ oder „Richtig“.

Täter	Messner	Offizier	Herzog	Metzger	Gräber	Kloster-schwesler	Eisen-schmied	Tanzern	Seemann	Fliegler	Kutscher
Zus	Wohlfür	Markt	Bibliothek	Park	Museum	Alten	Theater	Platz	Zugabst	Heimbahn	
Waffen	Messer	Armbrust	Gift	Schwert	Blasrohr	Gewehr	Pistole	Kerzenkürzer	Hammer	Fließbohr	
	Blau	Rosa	Rot	Grün	Gelb	Orange	Braun	Schwarz	Weiß		

**Hinweis:** Haben mehrere Spieler keine Lupe, dann erhält der Spieler die Lupe, der dir im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. Haben alle Spieler mindestens 1 Lupe, legst du deine Lupe stattdessen zu den Lupen in der Tischmitte.

„Es war der Metzger im Park mit dem Messer!“



✓ und gewinnt die Partie!

✗ **Falsch:** Dein Zug ist vorbei: Lege alle Lupen in die Mitte zum allgemeinen Vorrat.

**Achtung:** Auf eine Anklage wird nur mit „Falsch“ oder „Richtig“ geantwortet! Füge keine weiteren Kommentare hinzu, damit du deinem Mitspieler keine zusätzlichen Hinweise gibst.

## ZUSATZREGEL FÜR 2 SPIELER

- Bei einer Partie zu zweit gibt es keine Lupen. Jeder Spieler hat pro Zug 1 Aktion zur Verfügung.
- Wenn ein Spieler seinen Gegner fragt, wie viele Karten dieser sieht, muss er angeben, ob sich die Antwort auf die Karte einschließlich der linken oder der rechten Karte hinter dessen Sichtschirm beziehen soll. **Beispiel:** „Wie viele Frauen siehst du, einschließlich deiner linken Karte?“ „Ich sehe 2 Frauen, einschließlich der linken Karte.“

## VARIANTE FÜR 3 BIS 6 ERFAHRENE SPIELER

Wenn du mit dem Spiel vertraut bist, kannst du die folgende Variante ausprobieren:

- Während des Aufbaus bekommt jeder Spieler einen Geheim-Chip. (Lege die restlichen Chips in die Schachtel zurück.) Lege deinen Chip vor deinen Sichtschirm.
- Wenn du einen Zeugen befragst, kannst du zusätzlich zur Lupe deinen Geheim-Chip verwenden. (Lege diesen danach zurück in die Schachtel.) Den Chip brauchst du, um eine geheime Antwort von einem Spieler zu erhalten. Schreibe deine geheime Frage auf ein Stück Papier und gib dieses verdeckt der Person, welche du befragen willst. Diese Person schreibt die Antwort auf das gleiche Papier und gibt es dir verdeckt zurück. Nur du kennst die Antwort auf deine Frage!

## ERMITTLUNGSHILFEN

- Bevor du mit der Ermittlung beginnst, streichst du auf deinem Ermittlungsblatt alle **Karten, die vor der Partie aussortiert worden sind** (bei weniger als 6 Spielern), sowie alle **Karten, die für dich sichtbar sind**. So beschränken sich deine Ermittlungen auf 13 mögliche Indizien.
- Wenn der gewählte Spieler auf eine Frage mit „**Keine Karte**“ antwortet, kannst du alle Karten ausschließen, nach denen gefragt worden ist. Somit weißt du, welche Karten nicht auf der Vorderseite deines eigenen Sichtschirms zu sehen sind.
- Ein Spieler, der zusätzliche Lupen erhält, bekommt normalerweise keine Informationen, hat aber während seines Zuges mehr Aktionen zur Verfügung: Denke genau darüber nach, bevor du einem Mitspieler zu **viele Lupen** gibst!
- Sei vorsichtig, wenn du eine Anklage erhebst: **Jede falsche Anklage kann ein Hinweis für andere Spieler sein.**

Autor: Andrés J. Voicu  
 Spielentwicklung: Roberto Corbelli  
 Grafik: Giacomo Tappainer/Gigamic  
 Game Factory Version: © 2018 Game Factory

Unter Lizenz von: dV Giochi  
 Copyright © MMXVII  
 da Vinci Editrice S.r.l. – Via C. Bozza, 8  
 06073 Corciano (PG) – Italy  
 All rights reserved. [www.dvgiochi.com](http://www.dvgiochi.com)

Exclusive Distribution:  
 Carletto Deutschland GmbH  
 Albert-Einstein-Strasse 32  
 D-63128 Dietzenbach  
[www.carletto.de](http://www.carletto.de)

Carletto AG  
 Moosacherstr. 14  
 CH-8820 Wädenswil  
[www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)  
[www.gamefactory-spiele.com](http://www.gamefactory-spiele.com)

