

GETÄUSCHT

M O R D I N H O N G K O N G



Ein Spiel von Tobey Ho
Illustrationen: Tommy KC.5,
On Tung

Übersetzung: Daniel Danzer



HINTERGRUND

Im von Neonlicht durchfluteten Hongkong ist ein grausiger Mord passiert. Du erscheinst mit deinen Ermittlerkollegen am Tatort – schnell stellt ihr fest, dass der Täter wichtige Spuren hinterlassen hat. Aus den verstreut herumliegenden Gegenständen müsst ihr per Schlussfolgerung die „Tatwaffe“ sowie den „Beweis“ herauskristallisieren, um den Mörder zu finden und seiner Strafe zuzuführen.

Als ob so ein Mordfall nicht schon schwierig genug wäre, wird dieser noch weiter dadurch verkompliziert, dass einer der Ermittler der Täter ist! Während der Forensiker den Ermittlern wertvolle Hinweise gibt, wonach sie besonders suchen sollten, versucht der Mörder Verwirrung zu stiften und Misstrauen zu säen, um seine Tat zu vertuschen.

Sind die Ermittler scharfsinnig genug, um den Fall aufzuklären, oder kommt der Täter nach einem perfekten Verbrechen ungeschoren davon?

SPIELMATERIAL



Rollenkarten
(schwarz) x 12



Indizienkarten
(rot) x 200



Tatwaffenkarten
(blau) x 90



Hinweistafeln x 32
(davon 6 Ereignistafeln)



Polizeimarken x 11



Patronen aus Holz x 6

ROLLEN



Forensiker x 1

Der Forensiker fungiert als Spielleiter und kennt als solcher die Lösung des Falls. Seine Aufgabe ist es, den Ermittlern zu helfen, den „Beweis“ und die „Tatwaffe“ zu identifizieren. Gelingt dies einem der Ermittler, ist der Fall gelöst und der Forensiker gewinnt gemeinsam mit den Ermittlern das Spiel.

Dem Forensiker ist es während des Spiels NICHT erlaubt, mit Worten, Gesten oder Blicken auf die Lösung hinzuweisen.



Mörder x 1

Wenn der Mord geschieht, wählt der Mörder 1 Indizienkarte und 1 Tatwaffenkarte als Lösung des Falls aus. Diese sind ab nun der „Beweis“ bzw. die „Tatwaffe“.

Der Mörder versucht, seine Rolle geheimzuhalten und die Tat einem Sündenbock anzuhängen. Selbst wenn er korrekt als Mörder identifiziert wird, gewinnt er das Spiel, wenn niemand sowohl den „Beweis“ als auch die „Tatwaffe“ herausfindet.



Ermittler x 8

Um den Fall zu lösen, müssen die Ermittler die Hinweise des Forensikers analysieren. Sobald einer der Ermittler sowohl den „Beweis“ als auch die „Tatwaffe“ identifiziert, wird der Mörder verhaftet und die Ermittler sowie der Forensiker gewinnen das Spiel.

Denkt daran, dass der Mörder (manchmal auch der Komplize) einer von euch ist! Als unschuldig verdächtige Ermittler müsst ihr euch vehement gegen falsche Anschuldigungen wehren.



Komplize x 1

Der Komplize ist eine optionale Rolle bei 6 oder mehr Spielern. Er kennt den Mörder und die Lösung des Falls. Der Komplize gewinnt zusammen mit dem Mörder, wenn dieser ungestraft davonkommt.



Zeuge x 1

Der Zeuge ist eine optionale Rolle, wenn auch der Komplize mitspielt. Der Zeuge ist ein Ermittler, der die Täter beim Verlassen des Tatorts gesehen hat. Er weiß aber weder, wer von den beiden der Mörder ist, noch, wie die Tat verübt wurde.

Falls der Mörder verhaftet wird und er den Zeugen identifizieren kann, dann gilt der Zeuge als ermordet. Ohne Zeuge fällt der Prozess ins Wasser: Mörder sowie Komplize kommen davon und gewinnen das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

1. Schauplatz des Verbrechens

Legt alle Ereignistafeln zurück in die Schachtel – diese werden nur bei einer Variante benutzt (s. „Varianten“, S. 4). Teilt an jeden Spieler 4 Indizienkarten und 4 Tatwaffenkarten aus. Jeder Spieler legt seine 8 Karten offen vor sich aus, und zwar so, dass die Mitspieler die Texte lesen können. Die Spieler sollten sich einen Moment Zeit nehmen, um alle ausliegenden Karten zu studieren.

Die Illustrationen auf den Indizien- und Tatwaffenkarten dienen nur als Anregung. Die Spieler sollten ihrer Fantasie auf Grundlage der Texte freien Lauf lassen.

2. Die Rollen

Benutzt je nach Spieleranzahl die folgenden Rollenkarten:

4 oder 5 Spieler: 1 Mörder, 1 Forensiker, alle übrigen Spieler: Ermittler.

6 bis 12 Spieler: 1 Mörder, 1 Forensiker, 1 Komplize (optional), 1 Zeuge (optional, aber nur zusammen mit Komplize), alle übrigen Spieler: Ermittler.

Legt überzählige Rollenkarten zurück in die Schachtel. Mischt die Rollenkarten und teilt an jeden Spieler verdeckt eine aus. Der Spieler, der die Forensiker-Karte erhält, deckt diese auf und ist ab sofort der Spielleiter. Er legt seine Indizien- und Tatwaffenkarten beiseite, da er ausschließlich mit den Hinweistafeln spielt. Alle anderen Spieler halten ihre Rollen geheim.

Bei eurem ersten Spiel empfehlen wir, den Forensiker dem ausdrucksstärksten Spieler zuzuteilen.

3. Die Polizeimarken

Schließlich erhält jeder Spieler außer dem Forensiker eine Polizeimarke und legt sie offen vor sich aus. Diese signalisiert, dass der Spieler bisher noch nicht erfolglos versucht hat, den Fall zu lösen. Legt überzählige Polizeimarken zurück in die Schachtel.

SPIELVERLAUF

1. Der Mord

In diesem Abschnitt des Spiels wählt der Mörder die Lösung des Falls, indem er die „Tatwaffe“ und den „Beweis“ festlegt. Der Forensiker leitet diese Spielphase, indem er folgende Schritte durchführt, bzw. Sätze laut ausspricht:

- 1a. „Schließt alle eure Augen.“ Haben alle Mitspieler ihre Augen geschlossen, wird dies vom Forensiker kurz bestätigt.
- 1b. „Mörder (und Komplize) – öffne deine (öffnet eure) Augen.“ Auch dies bestätigt er kurz, wenn diese ihre Augen geöffnet haben.
- 1c. „Mörder, zeige auf den „Beweis“ und die „Tatwaffe“.“ Der Mörder zeigt nun auf eine seiner Indizienkarte sowie eine seiner Tatwaffenkarten.
- 1d. Der Forensiker gibt nun dem Mörder mit einem Nicken zu verstehen, dass beide Karten eindeutig festgelegt sind und fordert diese nun auf:
„Mörder (und Komplize), schließe deine (schließt eure) Augen.“
- 1e. (Nur wenn mit Zeuge gespielt wird): „Zeuge, öffne deine Augen.“ Hat der Mitspieler die Augen geöffnet, zeigt der Forensiker gleichzeitig auf die beiden Spieler „Mörder“ und „Komplize“. Der Zeuge nickt, wenn dies für ihn eindeutig war und der Forensiker fordert ihn nun auf: „Zeuge, schließe deine Augen.“
- 1f. „Öffnet alle eure Augen.“

2. Die Ermittlung

Dies ist der hauptsächliche Abschnitt des Spiels, der über 3 Runden geht. Jede Runde besteht aus einer Untersuchungsphase und einer Präsentationsphase. Das Spiel endet vorzeitig, sobald einer der Ermittler sowohl den „Beweis“ als auch die „Tatwaffe“ korrekt identifiziert. Andernfalls endet das Spiel nach der dritten Runde. Die Phasen werden wie folgt abgehandelt:

2a. Erste Runde

Zur Vorbereitung der ersten Runde legt der Forensiker die Hinweistafeln „Tatort“ und „Todesursache“ beiseite. Nun mischt er die anderen Hinweistafeln und legt sie als verdeckten Zugstapel bereit.

Der Forensiker wählt aus den 4 beiseitegelegten Hinweistafeln „Tatort“ eine aus, zieht 4 zufällige Hinweistafeln vom Zugstapel und legt diese sowie die Hinweistafel „Todesursache“ vor sich aus.

TODESURSACHE CAUSE OF DEATH	TATORT LOCATION OF CRIME	ZUSTAND DER LEICHE CORPSE CONDITION	SPUREN AN DER LEICHE HINT ON CORPSE	DAUER DER TAT DURATION OF CRIME	WETTER WEATHER
Erstickten Suffocation	Kneipe Pub	Noch warm Still Warm	Kopf Head	Unmittelbar Instantaneous	Sonnig Sunny
Schwere Verletzung Severe Injury	Buchladen Bookstore	Leichenstarre Stiff	Oberkörper Chest	Rasch Brief	Gewitter Stormy
Blutverlust Loss of Blood	Restaurant Restaurant	Verwest Decayed	Arm Hand	Allmählich Gradual	Bewölkt Dry
Krankheit Illness/ Disease	Hotel Hotel	Unvollständig Incomplete	Bein Leg	Quälend lang Prolonged	Regen Humid
Vergiftung Poisoning	Krankenhaus Hospital	Unversehrt Intact	Kleiner Bereich Partial	Einige Tage Few Days	Kalt Cold
Unfall Accident	Baustelle Building Site	Vordroht Twisted	Am ganzen Körper All-over	Unklar Unclear	Heiß Hot

2a-I. Untersuchung

Der Forensiker platziert die 6 Patronen eine nach der anderen auf die vor ihm liegenden Hinweistafeln. Jede Patrone muss dabei auf genau einen der jeweils 6 Begriffe einer Hinweistafel platziert werden – und genau eine Patrone auf jede Hinweistafel. Der Forensiker kann sie nach Belieben rasch nacheinander oder mit längeren Pausen platzieren. Die Reihenfolge der Platzierung ist beliebig, die Position jeder Patrone darf aber nachträglich nicht mehr geändert werden.

Nachdem die erste Patrone platziert ist, können alle Spieler außer dem Forensiker frei ihre Meinung äußern und Ideen zum Tathergang diskutieren. Der Forensiker platziert dann die nächste Patrone aufgrund dieser Diskussion, um die Ermittler in eine bestimmte Richtung zu lenken. Daher können sowohl die Reihenfolge der Platzierungen als auch Anzeichen von Entschiedenheit oder Zögern auf Seiten des Forensikers Hinweise darstellen.

Dieser Schritt endet mit der Platzierung der sechsten Patrone.



2a-II. Präsentation

Nachdem die letzte Patrone platziert wurde, sollte der Forensiker noch eine kurze Diskussion abwarten und die Spieler anschließend auffordern, ihre Meinungen zum Stand der Ermittlungen zu präsentieren. Beginnend mit dem Spieler links vom Forensiker und weiter im Uhrzeigersinn präsentiert nun jeder Spieler seine Meinung zur Frage, welche Karten der „Beweis“ und die „Tatwaffe“ sein könnten. Die Spieler sollten dabei jeweils 30 Sekunden nicht überschreiten (ihr könnt als Spielgruppe natürlich auch längere oder kürzere Sprechzeiten vereinbaren).

Die Mitspieler dürfen denjenigen, der gerade seine Meinung äußert, weder unterbrechen noch stören, AUSSER mit einem Versuch, den Fall zu lösen (s. S. 4).

2b. Zweite Runde

Nachdem jeder Spieler seine Meinung präsentiert hat, geht der Forensiker zur zweiten Runde über.

2b-I. Untersuchung

Der Forensiker zieht eine weitere Hinweistafel vom Zugstapel und ersetzt damit eine der vier zufällig gezogenen Hinweistafeln aus der ersten Runde. Hierzu entfernt er die Patrone und legt die bisherige Hinweistafel beiseite. Die neue Hinweistafel legt er an die freigewordene Stelle und platziert die Patrone auf einen Begriff seiner Wahl.

2b-II. Präsentation

Wie in der ersten Runde sollte der Forensiker noch eine kurze Diskussion abwarten, bevor er die Mitspieler auffordert, ihre Meinungen zum Stand der Ermittlungen zu präsentieren.

2c. Dritte und letzte Runde

Nachdem jeder Spieler zum zweiten Mal seine Meinung präsentiert hat, geht der Forensiker zur letzten Runde über.

2c-I. Untersuchung: Wie Schritt 2b-I.

2c-II. Präsentation: Wie Schritt 2b-II.

Wichtig: Das Spiel endet sofort nach der dritten Präsentation des letzten Spielers.

Lösen des Falls

Jeder Spieler außer dem Forensiker (auch Mörder und Komplize) darf zu einem beliebigen Zeitpunkt, aber nur einmal im Spiel, versuchen, den Fall zu lösen. Möchte ein Spieler den Versuch unternehmen, kündigt er dies mit den Worten an: „Lasst mich den Fall lösen!“ Anschließend zeigt er auf eine Indizien- sowie eine Tatwaffenkarte vor einem seiner Mitspieler.

Hat er mit diesen Karten sowohl den „Beweis“ als auch die „Tatwaffe“ korrekt identifiziert, bestätigt der Forensiker dies, das Spiel endet sofort und der Forensiker gewinnt das Spiel gemeinsam mit den Ermittlern (sowie ggf. dem Zeugen).

Ist auch nur eine der Karten falsch, sagt der Forensiker schlicht „nein“, ohne weitere Hinweise zu geben.

Hat ein Spieler erfolglos versucht, den Fall zu lösen, muss er seine Polizeimarke an den Forensiker abgeben. Der Spieler spielt normal weiter, er kann lediglich keinen weiteren Versuch unternehmen, den Fall zu lösen.



Wichtig: Nimmst du deine Gelegenheit, den Fall zu lösen, bis zur Beendigung der dritten Präsentation des letzten Spielers nicht wahr, hast du sie verschenkt. Also: Nutze sie!

3. Das Schließen der Akte

Das Spiel endet, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt:

1. Ein Ermittler versucht, den Fall zu lösen und identifiziert korrekt sowohl den „Beweis“ als auch die „Tatwaffe“. In diesem Fall gewinnen der Forensiker und die Ermittler (sowie ggf. der Zeuge)!
2. Wenn alle Spieler ihre Polizeimarke erfolglos eingesetzt haben oder das Spiel nach der dritten Präsentation des letzten Spielers mit ungenutzten Polizeimarken und ohne die Lösung des Falls endet, gewinnt der Mörder (und ggf. sein Komplize).

WENDUNG

Spielt ihr mit der Rollenkarte „Zeuge“, kann der Fall bei Spielende noch eine unerwartete Wendung nehmen. Sind „Beweis“ und „Tatwaffe“ korrekt identifiziert, verdächtigt der Mörder, nachdem er sich mit seinem Komplizen beraten hat, einen Mitspieler als Zeugen. Dieser wird noch vor dem Prozess vom Komplizen um die Ecke gebracht. Ist dieser Spieler tatsächlich der Zeuge, entgehen Mörder und Komplize einer Verurteilung und gewinnen das Spiel. Ist dieser Spieler nicht der Zeuge, gewinnen Forensiker, Ermittler und Zeuge.

VARIANTEN

Ereignistafeln

Um mit den Ereignistafeln zu spielen, mischt der Forensiker diese nach der ersten Runde in den Zugstapel der Hinweistafeln ein. So kann in der zweiten oder dritten Runde statt eines neuen Hinweises auch ein Ereignis gezogen werden. Geschieht dies, folgt einfach den Anweisungen auf der Ereignistafel.

Die Schwierigkeit anpassen

Ihr könnt vereinbaren, die Schwierigkeit des Spieles anzupassen:

Um das Spiel einfacher für die Ermittler zu gestalten, teilt jeweils 3 anstatt 4 Indizien- und Tatortkarten an jeden Spieler aus.

Um das Spiel schwieriger für die Ermittler zu gestalten, teilt jeweils 5 anstatt 4 Indizien- und Tatortkarten an jeden Spieler aus.

GOLDENE REGELN

Es gibt in diesem Spiel nur wenige Beschränkungen, was die Kommunikation angeht:

1. Der Forensiker darf Hinweise ausschließlich durch die Platzierung der Patronen geben. Bei einem Versuch, den Fall zu lösen, darf er dies nur bestätigen oder mit „nein“ antworten.
2. Die Spieler dürfen Mitspieler, die gerade ihre Meinung zum Fall präsentieren, nicht unterbrechen – außer mit einem Versuch, den Fall zu lösen.

Während der Untersuchungsphasen dürfen die Ermittler frei miteinander sprechen und sich gegenseitig Fragen stellen. Ob und welche Antworten gegeben werden, ist allerdings optional.

