

VARIANTE - KOMPETITIVES SPIEL

Bei 6 und mehr Spielern ist die Variante „Kompetitives Spiel“ besser geeignet. Mit folgenden Ausnahmen ist sie mit dem normalen Spiel identisch:

- Die Spieler teilen sich in zwei Teams auf. Es werden mehrere Ermittlungen gespielt.
- Das Team, das als Erstes eine bestimmte Punktzahl erreicht, hat das Spiel gewonnen.
- Die nötigen Siegpunkte werden vorab gemeinsam festgelegt (10 Punkte für ein schnelles Spiel, 15 für ein mittleres und 20 für ein längeres Spiel).
- Jedes Team wählt seinen Zeugen. Die Zeugen ziehen gemeinsam eine „Schuldig“-Karte und schauen sich diese geheim an. Beide Teams suchen nach demselben Schuldigen. Die Zeugen tragen abwechselnd die Zeugenkappe, wenn sie sich die Verdächtigen ansehen.
- Es wird ein Start-Ermittlerteam bestimmt, welches die Befragungs- und Prozessphase wie gewohnt durchspielt. Die entlassenen Verdächtigen werden allerdings vom Tisch genommen und gesammelt anstatt umgedreht. Jede gesammelte Karte zählt als 1 Siegpunkt.
- Beendet ein Team seine Prozessphase, ist das andere Team an der Reihe.
- Das Spiel wird auf diese Weise fortgeführt, bis die laufende Ermittlung beendet ist. Eine Ermittlung ist beendet, sobald ein Team den Schuldigen entlässt oder alle Unschuldigen entlässt und so den Schuldigen findet.

DAS ENDE EINER ERMITTLUNG

- Entlässt ein Team den Schuldigen, erhält dieses Team keine Punkte. Alle während der Ermittlung gesammelten Karten müssen abgelegt werden. Das andere Team erhält 3 zusätzliche Siegpunkte

(3 zusätzliche Verdächtigenkarten vom Stapel ziehen). Falls ein Team den Schuldigen findet, erhält es 1 zusätzlichen Punkt (eine zusätzliche Verdächtigenkarte vom Stapel ziehen).

- Sobald ein Team die nötigen Siegpunkte erlangt hat, ist das Spiel zu Ende und das Team gewinnt. Falls beide Teams die nötigen Siegpunkte erreicht haben, gewinnt das Team mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand wird noch eine weitere Ermittlung durchgeführt.
- Hat kein Team die nötigen Siegpunkte erreicht, wird eine weitere Ermittlung durchgeführt. Es werden 20 neue Verdächtigenkarten gezogen, das Start-Ermittlerteam wechselt und es werden neue Zeugen bestimmt.



Credits

Autor: Paolo Mori

Illustrationen: Alessandro Costa

Grafikdesign: Studio Dispari

Überarbeitung: Simone Luciani

©2015 Cranio Creations srl

Deutsche Ausgabe

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Jasmin Ickes

Layout: Fiona Carey

Grafische Bearbeitung:

Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von:

Marcus Lange, Birte Bärmann,

Jannes Rupf und Sven Biberstein

Produktionsmanagement:

Heiko Eller

Besonderer Dank an: IDEAG,

Enrico Feresin und Emiliano

Venturini. Unser Dank gilt allen

Spieltestern und leidenschaftlichen

Spielern, die uns zur Seite

standen: Stefano Bassi, Marco

„Ciccio Cecchini, Simona Boa,

Daniele Tascini, Bruno Andreucci,

Paolo Toffanello, Roberto Pellei,

LEVEL UP und Samantha Milani.



Ein Spiel von Paolo Mori

Für 3–16 Spieler, die gerne nach dem Äußerlichen urteilen und mindestens 8 Jahre oder älter sind.

SPIELIDEE - DER FALL

Seit Monaten ist die Polizei auf der Jagd nach einem unbekanntem Dieb. Endlich hat jemand den Schuldigen bei einer Straftat erwischt. Allerdings hat der Zeuge ein seltsames Erinnerungsvermögen: Er kann nichts über das Aussehen des Diebes sagen, dafür aber alles über seine Gewohnheiten, Meinungen und seine Vorlieben. Die Polizei hat 12 Verdächtige vorübergehend festgenommen: Werden die Ermittler in der Lage sein, den Kriminellen zu identifizieren? Die Unüblichen Verdächtigen ist ein kooperatives Partyspiel: Die Spieler gewinnen oder verlieren zusammen. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Zeugen, die anderen werden Ermittler. Der Zeuge ist der Einzige, der die Identität des Diebes kennt. Er wird helfen die unschuldigen Verdächtigen aus der Ermittlung zu verbannen, indem er die Fragen der Ermittler beantwortet. Aber Achtung! Die Fragen werden sich niemals um das Aussehen des Schuldigen drehen, also wird die Antwort niemals offensichtlich sein. Du wirst dir den Charakter, die Gewohnheiten und die Vorlieben des Schuldigen vorstellen müssen, indem du ihn dir einfach nur ansiehst!



INHALT

- 53 VERDÄCHTIGENKARTEN
- 78 FRAGEKARTEN
- 12 „SCHULDIG“-KARTEN
- 1 „JA“-KARTE
- 1 „NEIN“-KARTE
- 1 BLOCK ERMITTLUNGS-PROTOKOLLE
- 1 ZEUGENKAPPE
- 1 REGELHEFT



VORBEREITUNG - DIE RAZZIA

- 🕒 Die Fragekarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt.
- 🕒 Die „Schuldig“-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt.
- 🕒 Die Verdächtigenkarten werden gemischt, 12 Karten gezogen und in einem 3x4 Raster offen auf den Tisch gelegt. Die übrigen Verdächtigenkarten werden zurück in die Schachtel gelegt. Sie werden für dieses Spiel nicht mehr benötigt.

Es wird ein Spieler gewählt, der die Rolle des Zeugen übernimmt. Dieser Spieler hat folgende Aufgaben:

- Er legt die „Ja“-/„Nein“-Karten vor sich.
- Er nimmt ein Blatt vom Ermittlungsprotokoll und trägt die Spielernamen ein.
- Er trägt die Zeugenkappe: Niemand kann sehen, wo der Zeuge hinschaut.
- Er zieht verdeckt eine „Schuldig“-Karte und schaut sie an. Die Karte zeigt die Position des Schuldigen im Raster.

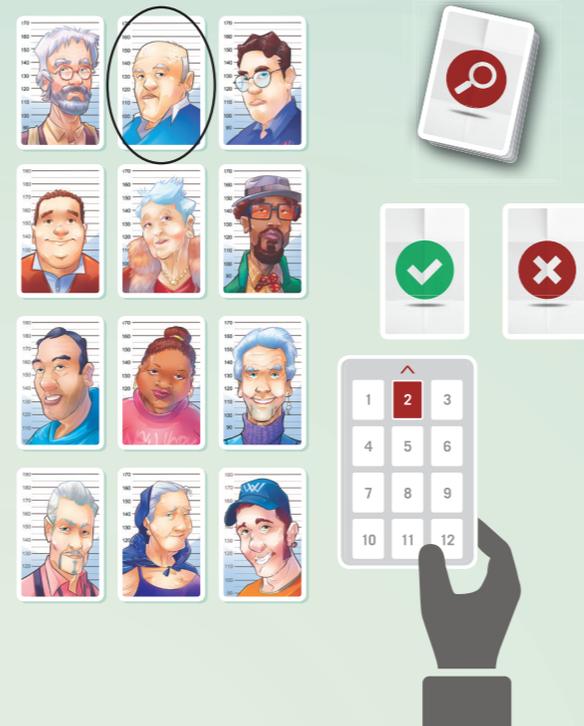
SPIELABLAUF

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. Es endet nach maximal 11 Runden. Jede Runde hat 3 Phasen: die Befragung, der Prozess, das Urteil.

DIE BEFRAGUNG

- 🕒 Ein Spieler des Ermittlerteams zieht eine Fragenkarte und liest sie laut vor.
- 🕒 Der Zeuge muss JA oder NEIN antworten und legt dementsprechend die Fragenkarte offen unterhalb der „Ja“- oder „Nein“-Karte ab.

ACHTUNG: DER ZEUGE DARF NUR MIT „JA“ ODER „NEIN“ ANTWORTEN. ANDERE WÖRTER, BEWEGUNGEN ODER ZEICHEN SIND NICHT ERLAUBT.



DER PROZESS

- 🕒 Die Ermittler diskutieren, welche Verdächtigen zur Antwort passen. Sie **müssen** MINDESTENS einen Verdächtigen entlasten, der nicht zur Antwort passt, und dessen Karte dann umdrehen. Um einen Verdächtigen zu entlasten, muss sich die Mehrheit der Ermittler einig sein.

ACHTUNG: NACH EINER FRAGE MUSS DAS TEAM MINDESTENS EINEN VERDÄCHTIGEN ENTLASTEN.

- 🕒 Ist der entlastete Verdächtige unschuldig, passiert nichts weiter. Ist es der Schuldige, muss der Zeuge dies den Ermittlern umgehend mitteilen, indem er die „Schuldig“-Karte zeigt. Das Spiel ist vorbei (siehe „Ende des Spiels“). Während dieser Phase können die Ermittler so viele Verdächtige entlasten, wie sie wollen, jedoch immer mindestens einen. Entlässt das Team keine weiteren Verdächtigen, endet diese Phase.

DAS URTEIL

- 🕒 Die Spieler notieren in der entsprechenden Zeile des Ermittlungsprotokolls, wie viele Verdächtige sie in dieser Runde entlasten haben (nur die Karten, die in dieser Runde umgedreht wurden).
- 🕒 Die Rundennummer wird mit der Anzahl der entlassenen Verdächtigen multipliziert und das Ergebnis in das nächste Feld eingetragen. Dieses Ergebnis stellt die Ermittlungsdauer dar.

ACHTUNG: JE MEHR FRAGEN GESTELLT WERDEN, UMSO GRÖßER IST DIE ERMITTLUNGSDAUER!



Beispiel:

Der Zeuge hat auf die Frage „Lebt er/sie noch bei seinen/ihren Eltern?“ mit „Nein“ geantwortet und die Fragekarte unterhalb der „Nein“-Karte abgelegt. Die Spieler des Teams beschließen 3 Verdächtige zu entlasten, die ihrer Meinung nach immer noch bei ihren Eltern leben, und drehen ihre Karten um. Keiner von ihnen ist der Schuldige, also tragen sie auf ihrem Ermittlungsprotokoll die Punkte ein: Sie haben 3 Verdächtige nach der ersten Frage entlassen und somit 3 Minuten benötigt.

ENDE DES SPIELS

- 🕒 Falls die Ermittler den Schuldigen entlassen, verlieren sie das Spiel. Die Niederlage wird auf dem Ermittlungsprotokoll eingetragen.
- 🕒 Entlassen die Ermittler die 11 unschuldigen Verdächtigen und der Schuldige ist der Letzte, der noch im Raster liegt, ist die Ermittlung erfolgreich beendet und das Spiel gewonnen.
- 🕒 Alle Zahlen aus der letzten Spalte des Ermittlungsprotokolls werden nun addiert. Je weniger Zeit für die Ermittlung gebraucht wurde, umso besser haben die Spieler abgeschnitten.
- 🕒 Um sich auch später noch an seine besten Ermittlungen erinnern zu können, werden die Bögen aufgehoben.

VARIANTE - KOMPETITIVES SPIEL

Bei 6 und mehr Spielern ist die Variante „Kompetitives Spiel“ besser geeignet. Mit folgenden Ausnahmen ist sie mit dem normalen Spiel identisch:

- Die Spieler teilen sich in zwei Teams auf. Es werden mehrere Ermittlungen gespielt.
- Das Team, das als Erstes eine bestimmte Punktzahl erreicht, hat das Spiel gewonnen.
- Die nötigen Siegpunkte werden vorab gemeinsam festgelegt (10 Punkte für ein schnelles Spiel, 15 für ein mittleres und 20 für ein längeres Spiel).
- Jedes Team wählt seinen Zeugen. Die Zeugen ziehen gemeinsam eine „Schuldig“-Karte und schauen sich diese geheim an. Beide Teams suchen nach demselben Schuldigen. Die Zeugen tragen abwechselnd die Zeugenkappe, wenn sie sich die Verdächtigen ansehen.
- Es wird ein Start-Ermittlerteam bestimmt, welches die Befragungs- und Prozessphase wie gewohnt durchspielt. Die entlassenen Verdächtigen werden allerdings vom Tisch genommen und gesammelt anstatt umgedreht. Jede gesammelte Karte zählt als 1 Siegpunkt.
- Beendet ein Team seine Prozessphase, ist das andere Team an der Reihe.
- Das Spiel wird auf diese Weise fortgeführt, bis die laufende Ermittlung beendet ist. Eine Ermittlung ist beendet, sobald ein Team den Schuldigen entlässt oder alle Unschuldigen entlässt und so den Schuldigen findet.

DAS ENDE EINER ERMITTLUNG

- Entlässt ein Team den Schuldigen, erhält dieses Team keine Punkte. Alle während der Ermittlung gesammelten Karten müssen abgelegt werden. Das andere Team erhält 3 zusätzliche Siegpunkte

(3 zusätzliche Verdächtigenkarten vom Stapel ziehen). Falls ein Team den Schuldigen findet, erhält es 1 zusätzlichen Punkt (eine zusätzliche Verdächtigenkarte vom Stapel ziehen).

- Sobald ein Team die nötigen Siegpunkte erlangt hat, ist das Spiel zu Ende und das Team gewinnt. Falls beide Teams die nötigen Siegpunkte erreicht haben, gewinnt das Team mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand wird noch eine weitere Ermittlung durchgeführt.
- Hat kein Team die nötigen Siegpunkte erreicht, wird eine weitere Ermittlung durchgeführt. Es werden 20 neue Verdächtigenkarten gezogen, das Start-Ermittlerteam wechselt und es werden neue Zeugen bestimmt.



Credits

Autor: Paolo Mori
Illustrationen: Alessandro Costa
Grafikdesign: Studio Dispari
Überarbeitung: Simone Luciani
©2015 Cranio Creations srl

Deutsche Ausgabe

Redaktion: Marco Reinartz
Übersetzung: Jasmin Ickes
Layout: Fiona Carey
Grafische Bearbeitung:
Marco Reinartz
Unter Mitarbeit von:
Marcus Lange, Birte Bärmann,
Jannes Rupf und Sven Biberstein
Produktionsmanagement:
Heiko Eller

Besonderer Dank an: IDEAG,
Enrico Feresin und Emiliano
Venturini. Unser Dank gilt allen
Spieltestern und leidenschaftlichen
Spielern, die uns zur Seite
standen: Stefano Bassi, Marco
"Ciccio" Cecchini, Simona Boa,
Daniele Tascini, Bruno Andreucci,
Paolo Toffanello, Roberto Pellei,
LEVEL UP und Samantha Milani.



Ein Spiel von Paolo Mori

Für 3–16 Spieler, die gerne nach dem Äußerlichen urteilen und mindestens 8 Jahre oder älter sind.

SPIELIDEE - DER FALL

Seit Monaten ist die Polizei auf der Jagd nach einem unbekanntem Dieb. Endlich hat jemand den Schuldigen bei einer Straftat erwischt. Allerdings hat der Zeuge ein seltsames Erinnerungsvermögen: Er kann nichts über das Aussehen des Diebes sagen, dafür aber alles über seine Gewohnheiten, Meinungen und seine Vorlieben. Die Polizei hat 12 Verdächtige vorübergehend festgenommen: Werden die Ermittler in der Lage sein, den Kriminellen zu identifizieren? Die Unüblichen Verdächtigen ist ein kooperatives Partyspiel: Die Spieler gewinnen oder verlieren zusammen. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Zeugen, die anderen werden Ermittler. Der Zeuge ist der Einzige, der die Identität des Diebes kennt. Er wird helfen die unschuldigen Verdächtigen aus der Ermittlung zu verbannen, indem er die Fragen der Ermittler beantwortet. Aber Achtung! Die Fragen werden sich niemals um das Aussehen des Schuldigen drehen, also wird die Antwort niemals offensichtlich sein. Du wirst dir den Charakter, die Gewohnheiten und die Vorlieben des Schuldigen vorstellen müssen, indem du ihn dir einfach nur ansiehst!



INHALT

- 53 VERDÄCHTIGENKARTEN
- 78 FRAGEKARTEN
- 12 „SCHULDIG“-KARTEN
- 1 „JA“-KARTE
- 1 „NEIN“-KARTE
- 1 BLOCK ERMITTLUNGSPROTOKOLLE
- 1 ZEUGENKAPPE
- 1 REGELHEFT



VORBEREITUNG - DIE RAZZIA

- 🔍 Die Fragekarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt.
- 🔍 Die „Schuldig“-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt.
- 🔍 Die Verdächtigenkarten werden gemischt, 12 Karten gezogen und in einem 3x4 Raster offen auf den Tisch gelegt. Die übrigen Verdächtigenkarten werden zurück in die Schachtel gelegt. Sie werden für dieses Spiel nicht mehr benötigt.

Es wird ein Spieler gewählt, der die Rolle des Zeugen übernimmt. Dieser Spieler hat folgende Aufgaben:

- Er legt die „Ja“-/„Nein“-Karten vor sich.
- Er nimmt ein Blatt vom Ermittlungsprotokoll und trägt die Spielernamen ein.
- Er trägt die Zeugenkappe: Niemand kann sehen, wo der Zeuge hinschaut.
- Er zieht verdeckt eine „Schuldig“-Karte und schaut sie an. Die Karte zeigt die Position des Schuldigen im Raster.

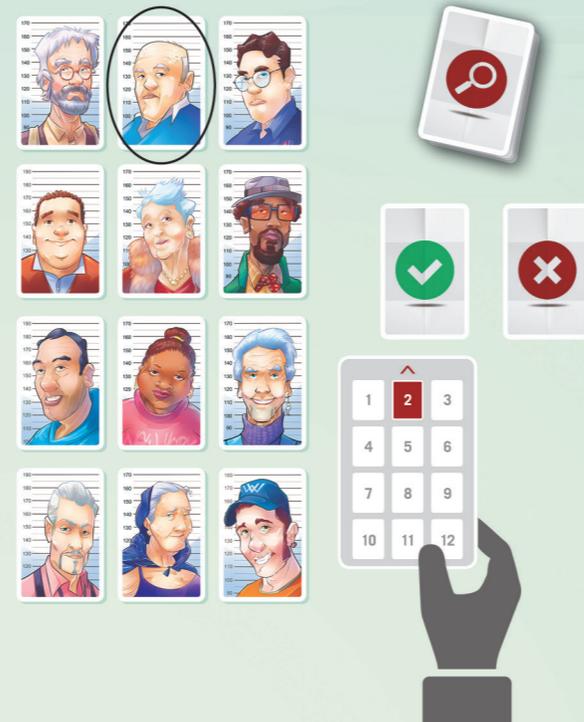
SPIELABLAUF

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. Es endet nach maximal 11 Runden. Jede Runde hat 3 Phasen: die Befragung, der Prozess, das Urteil.

DIE BEFRAGUNG

- 🔍 Ein Spieler des Ermittlerteams zieht eine Fragenkarte und liest sie laut vor.
- 🔍 Der Zeuge muss JA oder NEIN antworten und legt dementsprechend die Fragenkarte offen unterhalb der „Ja“- oder „Nein“-Karte ab.

ACHTUNG: DER ZEUGE DARF NUR MIT „JA“ ODER „NEIN“ ANTWORTEN. ANDERE WÖRTER, BEWEGUNGEN ODER ZEICHEN SIND NICHT ERLAUBT.



DER PROZESS

- 🔍 Die Ermittler diskutieren, welche Verdächtigen zur Antwort passen. Sie **müssen** MINDESTENS einen Verdächtigen entlasten, der nicht zur Antwort passt, und dessen Karte dann umdrehen. Um einen Verdächtigen zu entlasten, muss sich die Mehrheit der Ermittler einig sein.

ACHTUNG: NACH EINER FRAGE MUSS DAS TEAM MINDESTENS EINEN VERDÄCHTIGEN ENTLASTEN.

- 🔍 Ist der entlastete Verdächtige unschuldig, passiert nichts weiter. Ist es der Schuldige, muss der Zeuge dies den Ermittlern umgehend mitteilen, indem er die „Schuldig“-Karte zeigt. Das Spiel ist vorbei (siehe „Ende des Spiels“). Während dieser Phase können die Ermittler so viele Verdächtige entlasten, wie sie wollen, jedoch immer mindestens einen. Entlässt das Team keine weiteren Verdächtigen, endet diese Phase.

DAS URTEIL

- 🔍 Die Spieler notieren in der entsprechenden Zeile des Ermittlungsprotokolls, wie viele Verdächtige sie in dieser Runde entlasten haben (nur die Karten, die in dieser Runde umgedreht wurden).
- 🔍 Die Rundennummer wird mit der Anzahl der entlasteten Verdächtigen multipliziert und das Ergebnis in das nächste Feld eingetragen. Dieses Ergebnis stellt die Ermittlungsdauer dar.

ACHTUNG: JE MEHR FRAGEN GESTELLT WERDEN, UMSO GRÖßER IST DIE ERMITTLUNGSDAUER!



Beispiel:

Der Zeuge hat auf die Frage „Lebt er/sie noch bei seinen/ihren Eltern?“ mit „Nein“ geantwortet und die Fragekarte unterhalb der „Nein“-Karte abgelegt. Die Spieler des Teams beschließen 3 Verdächtige zu entlasten, die ihrer Meinung nach immer noch bei ihren Eltern leben, und drehen ihre Karten um. Keiner von ihnen ist der Schuldige, also tragen sie auf ihrem Ermittlungsprotokoll die Punkte ein: Sie haben 3 Verdächtige nach der ersten Frage entlasten und somit 3 Minuten benötigt.

ENDE DES SPIELS

- 🕒 Falls die Ermittler den Schuldigen entlasten, verlieren sie das Spiel. Die Niederlage wird auf dem Ermittlungsprotokoll eingetragen.
- 🕒 Entlassen die Ermittler die 11 unschuldigen Verdächtigen und der Schuldige ist der Letzte, der noch im Raster liegt, ist die Ermittlung erfolgreich beendet und das Spiel gewonnen.
- 🕒 Alle Zahlen aus der letzten Spalte des Ermittlungsprotokolls werden nun addiert. Je weniger Zeit für die Ermittlung gebraucht wurde, umso besser haben die Spieler abgeschnitten.
- 🕒 Um sich auch später noch an seine besten Ermittlungen erinnern zu können, werden die Bögen aufgehoben.