



MUSEUM SUSPECTS™

Phil Walker-Harding
Maxime Sarthou

SPIELMATERIAL

- * 24 Plättchen mit Verdächtigen
- * 1 Plättchen Notausgang
- * 32 Hinweis-Karten (8 Arten von Hinweisen in 8 Farben, mit jeweils 4 Merkmalen)
- * 48 Befragungsmarker (4 Farben, 12 Marker pro Farbe)
- * 4 Detektivmarker (A, B, C, D)
- * 4 Notizblocks
- * 4 Stifte

REGELN



blue orange
Hot Games Cool Planet

DRRRRRRRiiiiiiiiiiiiNNNNNG!

Alarm! Schnell, schließt die Türen, ein wertvolles Ausstellungsstück ist aus dem Museum gestohlen worden! Der Direktor setzt auf euch als erfahrene Ermittler: Kömt ihr unter den 16 Verdächtigen, die sich noch im Gebäude aufhalten, den oder die Diebe enttarnen?

Findet Hinweise, um eure Ermittlungen voranzubringen - falls der Dieb nicht schon geflohen ist, bevor die Türen geschlossen wurden!

ZIEL DES SPIELS

Finde den oder die Diebe unter den 16 Verdächtigen, indem du den Hinweisen im Museum nachgehst. Schreibe dir alle Hinweise in deinem Notizblock auf, denn du hast nur 6 Runden Zeit, um deine Ermittlungen abzuschließen. Der Spieler, der den größten Einsatz auf den oder die Verdächtigen setzt, gewinnt das Spiel.

AUFBAU

1. Legt das Plättchen mit dem Notausgang offen auf den Tisch.
2. Mischt die 24 Verdächtigen-Plättchen und legt 16 von ihnen offen aus, so dass sie in der Mitte des Tisches ein Raster aus 4 x 4 Karten bilden: Dieses Raster bildet den Grundriss des Museums mit 16 Räumen. In jedem Raum hält sich 1 Verdächtiger auf. Legt die 8 übrigen Plättchen zurück in die Schachtel, sie werden in dieser Partie nicht verwendet.
3. Nehmt euch die 32 Hinweis-Karten:
 - Bildet aus jeder Art von Hinweis einen eigenen verdeckten Stapel, insgesamt 8 Stapel:

1. Tiere
2. Hüte
3. Kleidung
4. Accessoires
5. Dekoration
6. Zeilen
7. Spalten
8. Ecken



- Mischt verdeckt jeden einzelnen dieser Stapel.
- Nehmt von jedem Stapel 1 Karte. Mischt diese Karten erneut. Die übrigen Karten der 8 Stapel kommen zurück in die Schachtel, ohne dass ihr sie anseht.
- Legt die 8 verbliebenen Karten verdeckt neben das Raster der 16 Verdächtigen.



Nicht verwendetes Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel.

4. Jeder Spieler erhält:
 - 1 Notizblock
 - 1 Stift
 - 1 Detektivmarker
 - ❖ bei 2 Spielern benutzt ihr die Marker A und B,
 - ❖ bei 3 Spielern benutzt ihr die Marker A, B und C,
 - ❖ bei 4 Spielern benutzt ihr die Marker A, B, C und D.
 - Die 12 Befragungsmarker in der passenden Spielerfarbe. Jeder Spieler legt seine Befragungsmarker verdeckt vor sich.

SO WIRD GESPIELT

Die Partie läuft über 6 Runden.

Jede Runde läuft je nach Spielerzahl in der folgenden Reihenfolge ab : Spieler A beginnt, dann ist Spieler B dran, dann Spieler C und schließlich Spieler D. Der Spieler, der am Zug ist, muss die beiden folgen Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen:

1. **Einem Hinweis nachgehen**
2. **Einen Verdächtigen beschuldigen**

1. Einem Hinweis nachgehen

Der aktive Spieler wählt einen der 8 ausliegenden Hinweise. Die Hinweise ermöglichen es euch, Verdächtige auszuschließen.

Zum Beispiel zeigt dieser Hinweis, dass der oder die Schuldigen sich nicht in einem der 4 Räume in der oberen rechten Ecke des Museums befinden.

Zwei Situationen sind möglich:

- Es liegt kein Befragungsmarker auf dem Hinweis: Der Spieler kann dem Hinweis ganz normal nachgehen.
- Es liegen bereits ein oder mehrere Befragungsmarker auf dem Hinweis: Der aktive Spieler muss zunächst überprüfen, welches der höchste Wert der auf diesem Hinweis liegenden Befragungsmarker ist. Wenn er selber einen Befragungsmarker besitzt, **dessen Wert größer oder gleich ist**, dann darf er den Hinweis ansehen. Wenn er diese Regel nicht befolgen kann, kann der Spieler diesem Hinweis nicht nachgehen und muss einen anderen wählen.

Ist der Hinweis überprüft, schreibt sich der Spieler alles in seinem Notizbuch auf, was ihm zur Lösung des Falls wichtig erscheint und hält seine Notizen vor den anderen Spielern geheim. Er streicht den erhaltenen Hinweis durch und markiert dann alle Felder des 4x4-Rasters, in denen sich Unschuldige befinden. Zum Abschluss nimmt er einen seiner Befragungsmarker und legt ihn auf den gerade angesehenen Hinweis.

Liegen bereits ein oder mehrere Marker auf dem Hinweis, muss der abgelegte Marker einen Wert haben, **der größer oder gleich dem höchsten Wert eines auf diesem Hinweis liegenden Markers ist**. Hat ein Spieler keine Marker mehr, deren Wert hoch genug ist, um Hinweisen nachzugehen, macht er direkt mit der Aktion „Einen Verdächtigen beschuldigen“ weiter.

2. Einen Verdächtigen beschuldigen

Der aktive Spieler legt einen seiner Befragungsmarker **verdeckt entweder auf:**

- **Eines der 16 Plättchen mit den Verdächtigen:** Der ausgelegte Marker bringt Punkte abhängig von seinem Wert, wenn der Verdächtige als Dieb enttarnt wird. Mehrere Spieler dürfen einen Marker auf denselben Verdächtigen legen, es dürfen aber auch mehrere Marker eines Spielers auf demselben Verdächtigen liegen (nur ein Marker pro Runde).



• Den Notausgang:

Wenn ein Spieler glaubt, dass keiner der 16 Verdächtigen die Tat begangen hat, sondern dass der Schuldige entkommen ist, dann kann er seinen Befragungsmarker auf den Notausgang legen.



ENDE DES SPIELS

Die Partie endet nach Ablauf von 6 Runden.

Die Hinweiskarten werden eine nach der anderen aufgedeckt. Für jeden aufgedeckten Hinweis müssen die Spieler die Plättchen der Verdächtigen umdrehen, deren Unschuld nun bewiesen ist. Der oder die Befragungsmarker auf den unschuldigen Verdächtigen kommen aus dem Spiel.

Sobald alle Hinweise aufgedeckt wurden, können 3 Situationen entstehen:

- **1 einzelnes Verdächtigen-Plättchen bleibt aufgedeckt:** Das ist der Dieb! Die Spieler, die ihn zu Recht verdächtigt haben, überprüfen ihre Marker, die auf dem Dieb liegen. Der Spieler, dessen Marker zusammen die meisten Punkte bringen, gewinnt die Partie.

- **Kein Verdächtiger bleibt aufgedeckt:** Der Dieb ist entkommen. Die Spieler decken die Marker auf dem Notausgang auf. Der Spieler, dessen Marker zusammen die meisten Punkte bringen, gewinnt die Partie.

- **Mehrere Verdächtigen-Plättchen bleiben aufgedeckt:** Es ist eine Bande! Die Spieler, die einen oder mehrere dieser Gauner verdächtigt haben, rechnen den Wert aller ihrer Marker zusammen und zählen 1 Punkt pro Dieb hinzu, den sie verdächtigt haben. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Partie.

Bei Gleichstand teilen sich die Spieler den Sieg.

Hat kein Spieler die richtige Lösung gefunden, gewinnt niemand. Es braucht etwas Übung, um ein Meisterdetektiv zu werden. Spielt eine neue Partie, um euer Talent als Ermittler zu beweisen!



Charlotte



Felix

In diesem Beispiel sind Charlotte und Felix die Diebe. Der gelbe Spieler hat insgesamt 11 Punkte (6 + 4 + 1 dafür, dass er seine Marker auf 1 Dieb gelegt hat). Der rosa Spieler hat insgesamt 12 Punkte (5 + 3 + 2 + 2 dafür, dass er seine Marker auf 2 Diebe gelegt hat). Der rosa Spieler gewinnt die Partie.