

PERFECT MURDER

Losspiel-Anleitung für den Detektiv

Statt die komplette Anleitung zu lesen, könnt ihr für einen schnelleren Einstieg ins Spiel die beiden Losspiel-Anleitungen nehmen. Wenn du diese Anleitung hast, übernimmst du die Detektiv-Rolle. Dein Gegenüber schlüpft in die Rolle des Mörders und nimmt sich die Mörder-Anleitung. Ihr werdet parallel durch das Spiel geführt, damit ihr möglichst schnell und unkompliziert eure erste Partie spielen könnt. Ihr solltet diese Anleitungen also gleichzeitig lesen.

DAS SPIEL

In *Perfect Murder* trittst du als Detektiv gegen den Mörder an und versuchst, das Verbrechen aufzuklären. Zur Vorbereitung des Spiels legt der Mörder drei Merkmale des Mords fest: Die Person, in dessen Rolle er als Mörder schlüpft, den Raum, über den er die Villa betreten hat, und die Tatwaffe. Du versuchst dann, diese drei Dinge herauszufinden. Währenddessen ist der Mörder allerdings nicht untätig, denn in jeder Runde hat er die Möglichkeit, Hinweise und Spuren zu verwischen und falsche Fährten zu legen. Kannst du nach der 8. Runde alle drei Merkmale des Mords korrekt benennen, hast du gewonnen!

SPIELVORBEREITUNG

Nimm dir einen Ermittlungsbogen, den Detektiv-Sichtschirm und einen Stift. Nimm dir außerdem alle Karten, die Rundentafel und den Rundenanzeiger (kleine Figur).

Bereite die Karten vor

Sortiere die Karten nach ihren Rückseiten (Hinweiskarten, Spurenkarten, Aktionskarten, Raumkarten) und mische alle Kartenstapel getrennt voneinander. Die Aktionskarten gibst du an den Mörder. Mit den anderen Karten bildest du 3 einzelne verdeckte Stapel und legst sie in die Tischmitte.

Bereite die Rundentafel vor

Lege die beiden Teile der Rundentafel passend in die Tischmitte, sodass beide Seite A zeigen. Stelle den Rundenanzeiger (kleine Figur) auf Runde 1.



WEITERE SPIELVORBEREITUNG

Der Mörder übernimmt die weitere Spielvorbereitung. Er markiert auf seinem Ermittlungsbogen eine der 9 Personen als Mörder, den Weg, den er durch die Villa genommen hat, und die Tatwaffe. Zusätzlich markiert er mit den X-Markern auf dem Hinweis-Tableau die Merkmale des Mörders und auf dem Spuren-Tableau die Spuren, die die Tatwaffe hinterlassen hat.

MÖRDER

Der Mörder hat einen der 9 Verdächtigen auf seinem Ermittlungsbogen als Täter markiert. Zu jedem Verdächtigen gehören 5 unterschiedliche Hinweise. Die Wahl des Mörders gibt damit auch die Hinweise vor (Der Vater hat z.B. die Hinweise *männlich*, *graue Haare*, *Eifersucht*, *Schuhgröße L* und *3:00*).

TATWAFFE

Der Mörder hat eine der 12 Tatwaffen auf seinem Ermittlungsbogen markiert. Zu jeder Tatwaffe gehören 4 unterschiedliche Spuren. Die Waffenwahl gibt damit auch die Spuren vor (*Whiskey* hinterlässt z.B. die Spuren *blauer Lack*, *Gold*, *Glas* und *Alkohol*).

Der Mörder ist bei der Waffenwahl nicht völlig frei. Er darf nur einen Gegenstand als Tatwaffe wählen, der in einem Raum liegt, den er auf dem Weg zum Tatort durchquert hat.



WEG DURCH DIE VILLA

Unten links befindet sich ein Übersichtsplan der Villa. Der Tatort ist in der Mitte (rot markiert). Dazu gibt es 2 blau markierte innere Räume (Wohnzimmer und Küche) und 8 hellgrau markierte äußere Räume. Der Mörder zeichnet bei sich einen Weg ein, den er zum Tatort genommen hat. Er kann den Weg beliebig lang oder kurz halten, muss sich aber an folgende Regeln halten:

- Der Weg muss immer in einem der hellgrau markierten **äußeren Räume** beginnen.
- Kein Raum darf mehr als einmal betreten werden.
- Der Weg endet immer am Tatort.

Zur Erinnerung: Du musst am Ende nur den Raum kennen, durch den der Mörder das Haus betreten hat, also den äußeren Raum, wo der Weg beginnt. Du musst nicht den gesamten Weg kennen!

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 8 Runden und jede Runde besteht zuerst aus einem Mörder-Zug und anschließend einem Detektiv-Zug. Nach jeder Runde setzt der Mörder den Rundenanzeiger auf der Runden tafel 1 Feld weiter vor. Die letzten zwei Runden sind das Finale.

Mörder-Zug

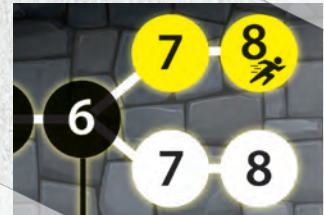
Im Mörder-Zug darf der Mörder 1 Aktion ausführen. In jeder Runde, in der der Rundenanzeiger auf einem schwarzen Feld steht, darf er zusätzlich vor oder nach seiner eigentlichen Aktion eine seiner Aktionskarten spielen (siehe Seite 4).

Detektiv-Zug

Als Detektiv führst du in jedem Zug 3 Aktionen aus. Du kannst dabei aus 5 möglichen Aktionen wählen (siehe *Detektiv-Aktionen*).

Das Finale

Nach der 6. Runde muss der Mörder entscheiden, ob er am Tatort bleibt oder flieht. Wenn **der Mörder bleibt**, geht es ganz normal bei den weißen Feldern weiter. Wenn **er flieht**, stellt er den Rundenanzeiger für die 7. und 8. Runde auf die gelben Felder. In diesen zwei Runden nimmt der Mörder nicht mehr am Spiel teil und führt keine Aktionen mehr durch. Im Gegenzug hast du als Detektiv in der 8. Runde aber nur noch 2 statt wie bisher 3 Aktionen zur Verfügung.



DETEKTIV-AKTIONEN

Raum durchsuchen (höchstens 1x pro Runde)

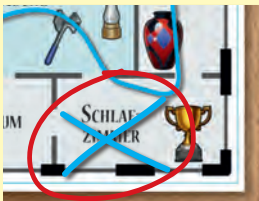
Wenn du einen Raum durchsuchen willst, nennst du dem Mörder einen Raum deiner Wahl. Den Tatort kannst du nicht durchsuchen. Du solltest dir auf jeden Fall markieren, welchen Raum du bereits durchsucht hast, da du jeden Raum nur einmal durchsuchen kannst.

Der Mörder antwortet entweder:

„Du findest nichts.“

In diesem Fall ist der Mörder nicht durch diesen Raum gegangen, hat ihn bereits bereinigt (siehe Seite 4) oder du hast ihn bereits durchsucht.

Beispiele:



Du durchsuchst das Schlafzimmer. Dieser Raum wurde vom Mörder bereits durchgestrichen (= bereinigt). Der Mörder sagt also: „Du findest nichts.“



Du durchsuchst das Wohnzimmer. Dieser Raum wurde vom Mörder nie betreten. Der Mörder sagt also: „Du findest nichts.“

ODER

„Du findest etwas.“

Das bedeutet, dass der Mörder durch diesen Raum gegangen ist und Hinweise und/oder Spuren hinterlassen hat. Zieh dafür 3 Karten in beliebiger Kombination vom Hinweis- und/oder Spurenkartenstapel und nimm sie auf die Hand. Mit den Karten kannst du nach und nach Hinweise und Spuren ausschließen oder bestätigen (siehe *Karte ausspielen* auf Seite 3).

Beispiel:



Du durchsuchst das Esszimmer. Dieser Raum wurde vom Mörder betreten und ist nicht durchgestrichen. Der Mörder sagt also: „Du findest hier etwas.“ Du ziehst insgesamt 3 Karten von Hinweis- und Spurenkartenstapel.

Der Mörder streicht den Raum anschließend durch. Hier sind nun keine weiteren Hinweise und Spuren mehr zu finden.

Tür untersuchen (mehrmals pro Runde möglich)

Wenn du eine Tür untersuchen willst, fragst du den Mörder, ob er durch eine bestimmte Tür zwischen 2 Räumen gegangen ist. Er muss dir dann wahrheitsgemäß antworten, ob sein Weg durch die genannte Tür führt. In welcher Richtung er durch die Tür gegangen ist, erfährst du allerdings nicht. Die Frage könnte z.B. lauten „Bist du durch die Tür zwischen Hobbyraum und Schlafzimmer gegangen?“ Die Antwort wäre dann „Ja“ oder „Nein“.

Da der Mörder Türen nicht bereinigen kann, ist diese Information immer wahr.

Karten anfordern (mehrmals pro Runde möglich)

Entscheide dich für den Hinweis- oder den Spurenkartenstapel. Der Mörder zieht dann 3 Karten vom gewählten Stapel, schaut sie an, legt 1 unter den Stapel und gibt dir die anderen beiden.

Beispiel:



Du forderst Spurenkarten an. Der Mörder zieht diese 3 Karten.



Der Mörder wählt geheim 2 Karten aus, die er dir gibt.



Die 3. Karte legt er zurück unter den Spurenkartenstapel.

Karte ausspielen (mehrmals pro Runde möglich)

Jede Karte zeigt entweder einen Hinweis oder eine Spur. Mit ihnen kannst du Hinweise oder Spuren ausschließen oder bestätigen. Wenn du 1 Handkarte ausspielst, legst du die Karte auf den Ablagestapel und schaust unter den jeweiligen Marker auf dem Hinweis- oder Spuren-Tableau.

Ist es ein **X-Marker**, legst du ihn mit der X-Seite nach oben zeigend wieder zurück in das Tableau. Du hast einen Hinweis auf den Mörder oder eine Spur der Tatwaffe entdeckt. Es könnte sich hierbei allerdings auch um einen falschen Hinweis/eine falsche Spur handeln, die der Mörder gelegt hat.

Ist der **Marker unbedruckt**, entfernst du ihn vom Tableau. Das Feld bleibt das restliche Spiel über leer. Diese Spur führt dich nicht zum Mörder bzw. nicht zur Tatwaffe. Du kannst alle Verdächtigen mit diesem Hinweis bzw. alle Tatwaffen, die diese Spur enthalten, ausschließen.

Hinweis: Der Mörder kann in seiner Zusatzaktion Karten ausspielen, mit denen er falsche Hinweise/Spuren legen kann. Er kann dann einen Hinweis/eine Spur mit einem X-Marker markieren, obwohl der Hinweis/die Spur nicht zum Mord gehört.

Beispiel:



Du spielst die Hinweiskarte Motiv: Eifersucht.



Du schaust unter den entsprechenden Marker Eifersucht. Es ist kein X-Marker.



Du hast also keinen Hinweis auf das Motiv Eifersucht gefunden und kannst somit alle Verdächtigen mit diesem Motiv ausschließen. Streiche sie auf deinem Ermittlungsbogen durch.

3 Karten abwerfen (mehrmals pro Runde möglich)

Wenn du 3 beliebige Handkarten abwirfst und auf den Ablagestapel legst, darfst du unter einen **beliebigen** Marker von einem Tableau deiner Wahl schauen. Ist es ein X-Marker, legst du ihn mit der X-Seite nach oben zeigend wieder zurück in das Tableau. Ist der Marker unbedruckt, entfernst du ihn vom Tableau. Das Feld bleibt das restliche Spiel über leer. So kannst du auch Hinweise oder Spuren überprüfen, von denen du nicht die passende Karte auf der Hand hast oder die eventuell vom Mörder aus dem Spiel entfernt wurden.

MÖRDER-AKTIONEN

Damit du auch weißt, was der Mörder machen kann, folgt hier noch eine Zusammenfassung seiner Aktionen. Denk immer daran: Der Mörder darf niemals lügen! Wenn er dir eine Information gibt, entspricht sie also immer der Wahrheit.

Der Mörder führt in jeder Runde 1 Aktion aus, für die er aus 2 möglichen Aktionen wählen kann. Mit beiden wird er versuchen, dir das Auflösen des Mords schwieriger zu machen. Sein Ziel ist es, dass du nach Runde 8 mindestens eine Information nicht korrekt benennen kannst (Mörder, Tatwaffe oder Raum, durch den er die Villa betreten hat).

Einen Hinweis oder eine Spur beseitigen

Der Mörder wird 3 Karten vom Hinweis- oder Spurenkartenstapel ziehen, geheim 1 davon auswählen und hinter seinen Sichtschirm legen. Die Karte ist damit aus dem Spiel entfernt und du kannst sie nicht mehr bekommen oder einsetzen. Die beiden übrigen Karten wird er in beliebiger Reihenfolge zurück auf den jeweiligen Stapel legen.

Einen Raum bereinigen

Der Mörder wird 3 Karten vom Raumkartenstapel aufdecken, du kannst sie also auch alle sehen. Dann wählt er 1 davon aus und legt sie neben die Rudentafel. Die beiden übrigen Karten wird er in beliebiger Reihenfolge zurück unter den Stapel legen.

Jede Raumkarte zeigt zwei Räume. Wenn sich der Mörder für eine Karte entschieden hat, wählt er geheim einen dieser beiden Räume und markiert ihn auf seinem Ermittlungsbogen als „bereinigt“. Wenn du einen Raum durchsuchst, den der Mörder bereinigt hat, findest du dort nichts und erhältst keine neuen Karten.

Aktionskarten

In jeder Runde, die auf einem schwarzen Feld beginnt, darf der Mörder eine Aktionskarte auf die Rudentafel ausspielen. Jedem schwarzen Feld ist ein Ablagefeld zugeordnet, das vorgibt, ob die Karte verdeckt (=durchgestrichenes Auge) oder offen ausgespielt werden muss. Verdeckte Karten werden nie aufgedeckt, du weißt also nicht genau, welche Karte der Mörder ausgespielt hat.

Hier eine Übersicht der Aktionskarten des Mörders:



Falscher Hinweis lässt den Mörder geheim einen weiteren X-Marker als einen zusätzlichen Hinweis auf dem Hinweis-Tableau platzieren (1x im Deck).

Falsche Spur lässt den Mörder geheim einen weiteren X-Marker als eine zusätzliche Spur auf dem Spuren-Tableau platzieren (2x im Deck).

Raum bereinigen lässt den Mörder geheim einen beliebigen Raum bereinigen (2x im Deck).

2 Karten klauen zwingt dich, dem Mörder alle deine Handkarten zu zeigen. Er wählt davon 2 Karten und entfernt sie aus dem Spiel (1x im Deck).

Stapel durchsuchen lässt den Mörder den Hinweis- oder Spurenkartenstapel nach einer beliebigen Karte durchsuchen und aus dem Spiel entfernen (1x im Deck).

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der 8. Runde. Du musst nun den Mörder, die Tatwaffe und den Raum nennen, durch den der Mörder das Haus betreten hat. Du musst nicht den gesamten Weg des Mörders wissen. Sind alle 3 Angaben richtig, gewinnst du. Ist mindestens eine Angabe falsch, gewinnt der Mörder.

Du darfst auch vor dem Ende der 8. Runde lösen, verlierst aber sofort, wenn mindestens eine Angabe falsch ist.

Nur wer clever kombiniert, Hinweise richtig deutet und keinem Bluff auf den Leim geht, kann am Ende den Mörder entlarven! Bist du bereit, den Fall zu lösen?