

# PERFECT MURDER

## Losspiel-Anleitung für den Mörder

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 Rolle des Mörders. Dein Gegenüber schlüpft in die Rolle des Detektivs und nimmt sich die Detektiv-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* schlüpfst du in die Rolle des Mörders und trittst gegen den Detektiv an. Du versuchst, dein Verbrechen zu verschleiern. Zur Vorbereitung des Spiels legst du drei Merkmale des Mords fest: Die Person des Mörders, in dessen Rolle du schlüpfst, den Raum, über den du das Haus betreten hast, und die Tatwaffe. Der Detektiv versucht im Laufe des Spiels diese drei Dinge herauszufinden. Währenddessen bist du allerdings nicht untätig, denn in jeder Runde hast du die Möglichkeit, Hinweise und Spuren zu verwischen und falsche Fahrten zu legen. Kann der Detektiv nach der 8. Runde nicht alle drei Merkmale des Mords korrekt benennen, hast du gewonnen!

### SPIELVORBEREITUNG

Nimm dir einen Ermittlungsbogen, den Mörder-Sichtschirm, einen Stift, das Hinweis- und das Spuren-Tableau und alle Marker. Lege die Marker so hinter deinen Sichtschirm, dass alle, die mit einem X markiert sind, mit der X-Seite nach oben zeigen.

### MÖRDER

Am oberen Rand siehst du die 9 Verdächtigen – einen davon markierst du während der Spielvorbereitung (siehe unten) auf deinem Ermittlungsbogen als Mörder. Zu jedem Verdächtigen gehören 5 unterschiedliche Hinweise. Deine Wahl gibt damit auch die Hinweise vor (Der *Vater* hat z.B. die Hinweise *männlich*, *graue Haare*, *Eifersucht*, *Schuhgröße L* und *3:00 Uhr*).

### TATWAFFE

Mittig rechts befinden sich die 12 möglichen Tatwaffen – eine davon markierst du während der Spielvorbereitung (siehe unten) auf deinem Ermittlungsbogen als Tatwaffe. Zu jeder Tatwaffe gehören 4 unterschiedliche Spuren. Die Waffenwahl gibt damit auch die Spuren vor (Der *Whiskey* hat z.B. die Spuren *blauer Lack*, *Gold*, *Glas* und *Alkohol*).

### 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. Auf dem Übersichtsplan der Villa zeichnest du während der Spielvorbereitung (siehe Seite 2) einen Weg ein, den du zum Tatort genommen hast. Der Detektiv muss am Ende nur den Raum kennen, durch den du die Villa betreten hast, nicht den gesamten Weg!

### WEITERE SPIELVORBEREITUNG

#### 1. Lege den Mörder fest

Kreise auf deinem Ermittlungsbogen eine beliebige Person ein - er/sie ist der Mörder in dieser Partie.

#### 2. Markiere die Hinweise

Als Hinweise werden die konkreten Merkmale des Mörders bezeichnet. Alle Hinweise im Spiel findest du auf dem Hinweis-Tableau. Nimm es hinter deinen Sichtschirm und lege jeweils einen X-Marker mit der X-Seite nach unten in die Felder mit den 5 Hinweisen des Mörders. Hast du z.B. den *Assistenten* ausgesucht, sind das die Merkmale: *männlich*, *blond*, *Rache*, *Schuhgröße L*, *1:00 Uhr*.

Beispiel:



Der Detektiv darf nicht sehen, welche Hinweise du markierst! Fülle die restlichen Felder mit unbedruckten Markern auf. Lege das Tableau anschließend in die Tischmitte.

### 3. Lege den Weg durch die Villa fest

Zeichne auf deinem Ermittlungsbogen einen Weg zum Tatort ein. Der Weg durch das Haus muss immer in einem der **äußeren, hellgrauen Räume beginnen**, darf nicht mehrmals durch denselben Raum verlaufen und endet sofort, sobald der Tatort betreten wird. Du kannst den Weg beliebig lang oder kurz halten. Beachte jedoch, dass du in jedem Raum Hinweise und Spuren hinterlässt. Sollte der Detektiv diese finden, bringt ihm das Vorteile.

### 4. Wähle die Tatwaffe

Kreise auf deinem Ermittlungsbogen eine Tatwaffe ein. Als Tatwaffe kann immer nur ein Gegenstand in Frage kommen, der in einem Raum auf deinem Weg durch die Villa liegt.

### 5. Markiere die Spuren

Als Spuren werden die konkreten Merkmale deiner Tatwaffe bezeichnet. Alle Spuren im Spiel findest du auf dem Spuren-Tableau. Nimm es hinter deinen Sichtschirm und lege jeweils 1 X-Marker verdeckt auf die 4 Spuren deiner Tatwaffe. Hast du dich z. B. für den Pokal entschieden, sind das: *Gold, Chrom, Keramik, Metall*. Der Detektiv darf nicht sehen, welche Spuren du markierst! Fülle die restlichen Felder mit unbedruckten Markern auf. Lege das Tableau in die Tischmitte. Übrige Marker behältst du hinter deinem Sichtschirm.

Beispiel:



Beispiel:



## SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 8 Runden und jede Runde besteht zuerst aus einem Mörder-Zug und anschließend einem Detektiv-Zug. Die letzten zwei Runden sind das Finale.

### Mörder-Zug

Als Mörder führst du in jedem Zug 1 Aktion aus. Du kannst aus folgenden 2 Aktionen wählen:

- einen Hinweis oder eine Spur beseitigen **oder**
- einen Raum bereinigen

Steht der Rundenanzeiger auf einem schwarzen Feld, darfst du als **Zusatzaktion** eine deiner Aktionskarten ausspielen. Das kann **vor oder nach** deiner eigentlichen Aktion sein. Die Karte legst du dann auf das zugehörige Feld der Rundentafel. Zeigt das Feld ein durchgestrichenes Auge, legst du die Karte verdeckt ab, sodass der Detektiv nicht weiß, welche Karte du gespielt hast. Auf den übrigen Feldern legst du die Karte offen ab.

Alle Aktionen machen es für den Detektiv schwieriger, den Mord aufzudecken.

### Detektiv-Zug

Im Detektiv-Zug führt der Detektiv 3 Aktionen aus (siehe Seite 4).

Nach jeder Runde (also nachdem du und der Detektiv eure Spielzüge ausgeführt haben), setzt du den Rundenanzeiger ein Feld vor.

### Das Finale

Nach der 6. Runde musst du entscheiden, ob du in der Villa bleibst oder fliehst.

Wenn **du bleibst**, geht es wie bisher bei den weißen Feldern weiter.

Wenn **du fliehst**, ziehst du den Rundenanzeiger für die 7. und 8. Runde auf den gelben Feldern weiter. In diesen zwei Runden nimmst du als Mörder nicht mehr am Spiel teil – du führst also keine Aktionen mehr durch. Im Gegenzug hat der Detektiv allerdings in der 8. Runde nur noch 2 statt wie bisher 3 Aktionen zur Verfügung.



## MÖRDER-AKTIONEN

### Einen Hinweis oder eine Spur beseitigen

Wenn du einen Hinweis oder eine Spur beseitigen willst, ziehst du 3 Karten vom jeweiligen Stapel, wählst 1 davon aus und legst sie hinter deinen Sichtschirm. Die Karte ist damit aus dem Spiel entfernt und der Detektiv kann sie nicht mehr bekommen und einsetzen. Die übrigen beiden Karten legst du in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Stapel.

Beispiel:



Du wählst den Spurenkartenstapel und ziehst die obersten 3 Karten.

Du willst die Spurenkarte Gold entfernen, also legst du sie verdeckt hinter deinen Sichtschirm. Die anderen beiden legst du verdeckt zurück auf den Stapel.

### Was bringt diese Aktion?

Entfernst du eine Hinweis- oder Spurenkarte, kann der Detektiv diese Karte im ganzen Spiel nicht mehr erhalten und es wird schwerer für ihn herauszufinden, ob dieser Hinweis/diese Spur vorhanden ist oder nicht.

### Einen Raum bereinigen

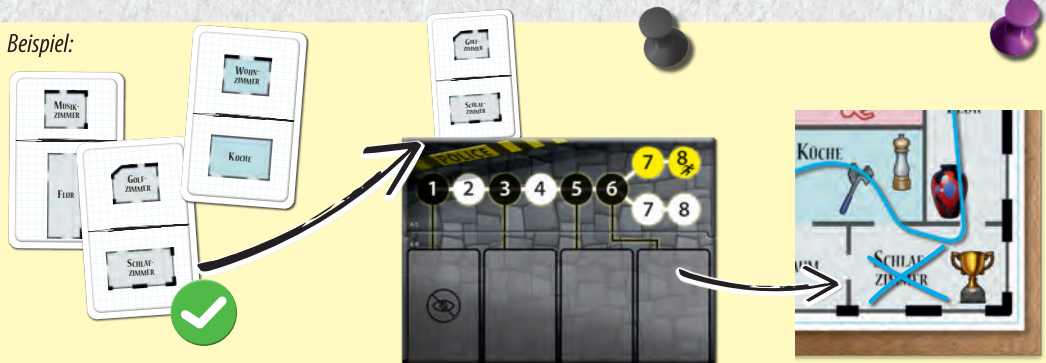
Wenn du einen Raum bereinigen willst, deckst du 3 Karten vom Raumkartenstapel auf, sodass sie auch der Detektiv sehen kann. Wähle 1 davon aus und lege sie offen neben die Rundentafel. Die beiden übrigen Karten legst du in beliebiger Reihenfolge unter den Stapel.

Jede Raumkarte zeigt den Umriss von zwei Räumen. Wenn du dich für eine Karte entschieden hast, wählst du geheim einen dieser beiden Räume und markierst ihn auf deinem Ermittlungsbogen als „bereinigt“ (du kannst ihn z.B. einfach durchstreichen).

### Was bringt diese Aktion?

Bereinigt du einen Raum, findet der Detektiv nichts und erhält somit auch keine Hinweis- und/oder Spurenkarten. Auch kann er sich so nicht sicher sein, ob dein Weg durch diesen Raum ging.

Beispiel:



Du deckst die obersten 3 Karten vom Raumkartenstapel auf und entscheidest dich für die Karte Golfzimmer/Schlafzimmer.

Du legst die Karte neben die Rundentafel und die übrigen beiden zurück unter den Stapel.

Du kannst jetzt das Golfzimmer oder das Schlafzimmer durchstreichen. Du entscheidest dich für das Schlafzimmer.

### Zusatzaktion: Aktionskarte ausspielen

Steht der Rundenanzeiger zu Beginn einer Runde auf einem schwarzen Feld, darfst du eine beliebige deiner Aktionskarten auf die Rundentafel ausspielen. Jedem schwarzen Feld ist ein Kartenfeld zugeordnet, das vorgibt, ob die Karte verdeckt (durchgestrichenes Auge) oder offen ausgespielt werden muss. Der Detektiv erfährt dann also nicht, welche Aktion du ausführst. Nimm in diesem Fall das Hinweis- und das Spuren-Tableau hinter deinen Sichtschirm, unabhängig davon, ob es für die Kartenaktion notwendig ist, also zum Beispiel auch, wenn du die Aktion *Raum bereinigen* ausführst. So erhält der Detektiv keinen Hinweis darüber, welche Karte du ausgespielt hast.



## DETEKTIV-AKTIONEN

Damit du auch weißt, was der Detektiv machen kann, folgt hier noch eine Zusammenfassung seiner Aktionen und wie du darauf reagierst. Ganz wichtig ist dabei: Du darfst niemals lügen! Wenn der Detektiv mit einer seiner Aktionen eine Information von dir erfragt, musst du immer wahrheitsgemäß antworten.

Der Detektiv hat denselben Ermittlungsbogen wie du und wird sich Notizen machen, um nach und nach Verdächtige, Räume und Tatwaffen auszuschließen. Sein Ziel ist es, nach Runde 8 sagen zu können, wer der Mörder ist, in welchem Raum sein Weg angefangen hat und welche Tatwaffe benutzt wurde.

Der Detektiv hat in jeder Runde 3 Aktionen, die er aus den folgenden 5 Aktionen wählen kann:



### Raum durchsuchen (höchstens 1x pro Runde)

Der Detektiv wird dich nach einem beliebigen Raum fragen und du musst wahrheitsgemäß antworten, ob er dort etwas findet. Geht dein Weg durch den angefragten Raum und du hast ihn noch nicht bereinigt? Dann antwortest du: „Du findest etwas.“ In diesem Fall darf sich der Detektiv dafür 3 Karten in beliebiger Kombination vom Hinweis- und/oder Spurenkartenstapel nehmen. Fragt der Detektiv nach einem Raum, durch den du nicht gegangen bist, den du bereinigt hast oder nach dem der Detektiv bereits in einer vorherigen Runde gefragt hat? Dann antwortest du: „Du findest nichts.“ In diesem Fall erhält der Detektiv keine Karten.

### Tür untersuchen (mehrmals pro Runde möglich)

Der Detektiv fragt dich nach einer bestimmten Tür zwischen zwei Räumen und du musst mit „Ja“ oder „Nein“ wahrheitsgemäß sagen, ob du durch diese Tür gegangen bist oder nicht.

### Karten anfordern (mehrmals pro Runde möglich)

Der Detektiv wird dich entweder nach Hinweis- oder Spurenkarten fragen. Du ziehst dann vom jeweiligen Stapel 3 Karten und schaust sie dir an. Eine legst du unter den Stapel zurück und die anderen beiden gibst du ihm.

### Karte ausspielen (mehrmals pro Runde möglich)

Der Detektiv wird 1 seiner Handkarten ausspielen. Sie zeigt entweder einen Hinweis oder eine Spur und er darf dann unter den Marker des entsprechenden Merkmals schauen. Findet er nichts, entfernt er den Marker. Findet er einen X-Marker, legt er ihn mit der X-Seite nach oben zeigend wieder zurück in das Tableau.

### 3 Karten abwerfen (mehrmals pro Runde möglich)

Der Detektiv kann 3 beliebige seiner Handkarten abwerfen und darf dann unter einen **beliebigen** Marker schauen. Findet er nichts, entfernt er den Marker. Findet er einen X-Marker, legt er ihn mit der X-Seite nach oben zeigend wieder zurück in das Tableau.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der 8. Runde. Der Detektiv muss nun den Mörder, die Tatwaffe und den Raum nennen, durch den der Mörder das Haus betreten hat. Er muss nicht den gesamten Weg des Mörders wissen. Sind alle 3 Angaben richtig, gewinnt er. Ist mindestens eine Angabe falsch, hast du den Detektiv erfolgreich an der Nase herumgeführt und gewinnst!

Der Detektiv darf auch vor dem Ende der 8. Runde den Mord aufklären, verliert aber sofort, wenn mindestens eine Angabe falsch ist. Nur wer geschickt Hinweise und Spuren manipuliert und gekonnt blufft, kann am Ende dem Detektiv entkommen! Bist du mit allen Wassern gewaschen?

