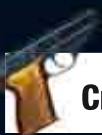


Besuchen Sie unser Forum unter:  
**[www.petits-meurtres.com](http://www.petits-meurtres.com)**



## **Credits**



Autor: Hervé Marly  
Übersetzung: Barbara Palm, [www.spiele-uebersetzung.de](http://www.spiele-uebersetzung.de)  
Deutsche Graphik und Redaktion: Ingo Anlauff und Angela Jahn,  
Guido Heinecke

Ein Spiel von **Hervé Marty**

# EIN **bisschen Mord** MUSS SEIN

Ein verrücktes Spiel über außergewöhnliche Ermittlungen,  
ab 13 Jahren, für 4 bis 7 Spieler

## Spielregel

  
pro ludo!  
GmbH



## Inhalt

- 1 Buch des Inspektors
- 1 Buch des Gerichtsschreibers
- 4 Bücher der Unschuldigen
- 1 Buch des Täters
- 1 Aufbewahrungsbox mit:
  - 1 Sanduhr mit 30 Sekunden Dauer
  - 7 Abstimmungskarten, je eine pro Spielsteinfarbe
  - 1 Karte des Gerichtsschreibers
  - 7 Spielsteine
  - 1 Zählleiste
  - 1 Spielregel



## Spielvorbereitung

Es wird ein Inspektor gewählt oder per Zufall bestimmt. Er erhält das Buch des Inspektors.

Jeder Spieler erhält eine Abstimmungskarte und einen Spielstein in derselben Farbe, den er auf das achte Kästchen des Spielplans setzt.

Der Spieler rechts vom Inspektor übernimmt die Rolle des Gerichtsschreibers: Er erhält zusätzlich die Karte und das Buch des Gerichtsschreibers.

Die anderen Spieler sind die Verdächtigen.

**Jeder Spieler findet eine Zusammenfassung der Regel auf der ersten Seite seines Buchs.**

2



## Beginn der Partie

Der Gerichtsschreiber nimmt so viele Bücher, wie es Verdächtige gibt, einschließlich des Buchs des Täters. Das Buch des Täters ist auf jeder Seite mit einem Fleck markiert.

Der Gerichtsschreiber mischt die Bücher und reicht sie dem ersten Verdächtigen links vom Inspektor. Dieser Verdächtige nimmt entweder zufällig eines der Bücher oder wählt eines aus, indem er es anschaut. Die restlichen Bücher übergibt er dem Verdächtigen zu seiner Linken, der auf dieselbe Weise verfährt. So geht es weiter bis der letzte Verdächtige an der Reihe ist und das verbliebene Buch nimmt.

Der Inspektor sucht den Fall aus, in dem er ermittelt wird (es wird empfohlen, nicht den Fall auszuwählen, der an den vorhergehenden Fall angrenzt). Jeder Spieler öffnet sein Buch auf der Seite mit dem entsprechenden Datum.

Der Inspektor liest die Zusammenfassung des Falls am Anfang der Seite vor.

Jeder Verdächtige stellt sich reihum vor, indem er seine Identität preisgibt, die am Anfang der Seite unter dem Datum steht.



Um es den Verdächtigen zu erleichtern, sich ein schönes Alibi auszudenken, liest der Inspektor die Indizien laut vor, die ihm zu den Anwesenden vorliegen.

3



## Verhöre

### 1. Verhörunde

Der Inspektor verhört die Verdächtigen in beliebiger Reihenfolge. Er kann die Indizien, die ihm zu den Verdächtigen zugetragen wurden, dazu benutzen, das Verhör zu beginnen.

Jeder Verdächtige hat zwei Durchläufe der Sanduhr à 30 Sekunden Zeit, um sein Alibi darzustellen.

Bei seinem Alibi muss jeder Verdächtige die ersten drei Wörter aussprechen, die in seinem Buch auf der Seite mit der laufenden Ermittlung vermerkt sind. Er darf nicht die letzten drei Wörter aussprechen.

Anmerkung: Alle Unschuldigen müssen dieselben Wörter aussprechen; der Täter hat abweichende Wörter.



## Aufgabe des Gerichtsschreibers

\* Er dreht die Sanduhr um, gibt den Verdächtigen Bescheid, wenn sie das erste Mal durchgelaufen und die komplette Zeit abgelaufen ist. Sobald die Zeit abgelaufen ist, stoppt der Gerichtsschreiber die Ausführungen des Verdächtigen.

\* Wenn der Verdächtige die drei Pflichtwörter korrekt verwendet hat, gibt der Gerichtsschreiber dem Inspektor ein Zeichen, der dann mit dem Spiel fortfährt.

\* Falls der Verdächtige nicht alle seine Pflichtwörter verwendet hat, weist ihn der Gerichtsschreiber darauf hin (im Fall von Unstimmigkeiten können sich der Verdächtige und der Gerichtsschreiber im Geheimen besprechen) und bestraft diesen Fehler. Er zieht den Spielstein dieses Spielers um ein Kästchen auf der Zählleiste zurück und dreht die Sanduhr für zusätzliche 30 Sekunden um. Der Verdächtige muss während dieser Zeit sein Alibi fortsetzen und das oder die fehlenden Wörter verwenden.

Falls der Verdächtige immer noch nicht alle seine Pflichtwörter verwendet hat, wiederholt sich diese Phase so oft wie nötig (mit jeweils weiteren 30 Sekunden zusätzlicher Zeit) und der Spielstein des Verdächtigen wird jedes Mal um ein Kästchen zurückgezogen.

## 2. Verhörunde

Sobald alle Verdächtigen verhört wurden, beginnt der Inspektor mit einer zweiten Verhörunde. Diese entspricht im Wesentlichen der ersten Runde, jedoch mit folgenden Ausnahmen:

- \* Der Inspektor kann sich die Reihenfolge der Verhöre nach Belieben aussuchen, darf aber nicht erneut denselben Verdächtigen zuerst verhören.

- \* Jeder Verdächtige muss bei seinem Alibi die letzten drei Pflichtwörter seiner Agenda verwenden.



## Vertrauensabstimmungen

Die Verdächtigen und der Gerichtsschreiber entscheiden gleichzeitig, ob sie den Inspektor unterstützen oder nicht.



- \* Falls ein Spieler glaubt, dass der Inspektor den Täter entlarven wird, legt er seine Abstimmungskarte mit der Seite „VERTRAUEN“ nach oben vor sich ab.



- \* Falls ein Spieler glaubt, dass der Inspektor sich irren wird, legt er seine Abstimmungskarte mit der Seite „ZWEIFEL“ nach oben vor sich ab.



## Beschuldigung

Nach den Abstimmungen benennt der Inspektor den Verdächtigen, den er für den



5

Täter hält. Der Gerichtsschreiber versetzt die Spielsteine der Spieler entsprechend den Anweisungen auf der Karte des Gerichtsschreibers (siehe auch folgende Seite).





## Versetzen der Spielsteine

**Der Gerichtsschreiber ist für das Versetzen der Spielsteine verantwortlich.**

### Täter **ENTLARVT**:

\* Gültig für alle Verdächtigen (sowohl den Täter als auch die Unschuldigen), wenn sie wie folgt abgestimmt haben:

Ihr Stein **zieht ein Kästchen zurück**, wenn ihr Kärtchen auf der **schwarzen Seite**  liegt.


Ihr Stein **zieht ein Kästchen vor**, wenn ihr Kärtchen auf der **weißen Seite**  liegt.


\* Der Stein des **Inspektors zieht um drei Kästchen vor**.

\* Der Stein des **Täters zieht um drei Kästchen zurück**.

### Täter **NICHT ENTLARVT**:

\* Gültig für alle Verdächtigen (sowohl den Täter als auch die Unschuldigen), wenn sie wie folgt abgestimmt haben:

Ihr Stein **zieht ein Kästchen vor**, wenn ihr Kärtchen auf der **schwarzen Seite**  liegt.

Ihr Stein **zieht ein Kästchen zurück**, wenn ihr Kärtchen auf der **weißen Seite**  liegt.

\* Der Stein des **Inspektors zieht um drei Kästchen zurück**.

\* Der Stein des **Täters zieht um drei Kästchen vor**.

(Siehe auch Karte des Gerichtsschreibers)

## Ende der Runde

Wenn die Runde beendet ist:

- \* wird der Gerichtsschreiber zu einem Verdächtigen
- \* wird der Inspektor zum Gerichtsschreiber
- \* wird der linke Nachbar des Inspektors zum neuen Inspektor

Man beginnt nun eine neue Runde. Die Partie ist beendet, sobald jeder Spieler einmal die Rolle des Inspektors eingenommen hat. Der Spieler, dessen Spielstein sich am Ende der Partie ganz vorne befindet, hat gewonnen.

## Wichtig

### Pflichtwörter

Alle Unschuldigen müssen ganz genau die gleichen Pflichtwörter aussprechen. Der Täter muss davon abweichende Pflichtwörter verwenden. Wenn Sie eines der Pflichtwörter nicht kennen, bitten Sie den Gerichtsschreiber um Hilfe oder sehen Sie in einem Wörterbuch nach. Die Wörter müssen phonetisch auf identische Weise ausgesprochen werden wie das Pflichtwort.

## Beispiele:

Pflichtwort

RUHTE

Pflichtwort

FERSE

gültige Wörter

RUTE

ROUTE

gültige Wörter

VERSE

FÄRSE

nicht gültige Wörter

RUHESTÄTTE

RUHST

AUSGERUHT

nicht gültige Wörter

VERSAMMLUNG

VERSMASS

VERSEHEN

7



**Wortspiele sind verboten  
(es sei denn, die Spieler vereinbaren vor  
Beginn der Partie etwas anderes)**

Pflichtwort

WÄRTER

nicht gültig

Lange WÄHRT ER, hilf-  
reich und gut

Pflichtwort

SCHLANGE

nicht gültig

Also miSCH' LANGE,  
dann schmeckt's besser



## Ziel der Spieler

Ziel der unschuldigen Verdächtigen und des Täters ist es, den Inspektor so oft es geht aufs Glatteis zu führen.

Die Unschuldigen müssen versuchen, die Pflichtwörter des Täters herauszufinden und sie zusätzlich zu ihren eigenen Wörtern zu verwenden.

Der Täter muss versuchen, die Pflichtwörter der Unschuldigen zu erfassen und zusätzlich zu seinen eigenen Wörtern zu verwenden.

Wenn der Inspektor sich nämlich irrt, dann können die Verdächtigen daraus einen Vorteil ziehen.



## Alibis

8

Erzählen Sie die haarsträubendsten Geschichten, denn ein Inspektor, der von ihrem

Alibi gefesselt ist, wird weniger auf die Wörter Acht geben, die Sie verwenden.

Nehmen Sie die Hinweise an, die er Ihnen über ihre Person gibt. Wenn er Sie fragt, warum Sie gerne rohe Goldfische essen, dann verneinen Sie dies nicht, sondern erklären es statt dessen und fügen darüber hinaus noch einige schmackhafte Details hinzu. Machen Sie sich diese Hilfestellung - interessante Persönlichkeiten zu erschaffen - zu Nutze.

Achten Sie darauf, dass Sie nicht kurz vor der Verwendung eines Ihrer Pflichtwörter in Ihr Buch schauen. Alternativ können Sie auch immer in das Buch schauen oder manchmal nur so tun als ob, um den Inspektor zu täuschen.

Sie können sich auch der Geschichten bedienen, die die anderen Verdächtigen sich ausgedacht haben, um Ihre Fantasie zu beflügeln.

Vor allem sollten Sie daran denken, Ihr Buch sorgfältig zu behandeln, um es nicht zu beschädigen und damit unbrauchbar zu machen.



## Varianten

### Expertenversion

Sie sind inzwischen versierte Spieler. Es ist Ihnen in Fleisch und Blut übergegangen den Inspektor zu täuschen und die Lügen der Verdächtigen langweilen Sie zu Tode.

Werden Sie zu Profis und Ihnen wird auffallen, dass Sie auf Ihren Sieg stolz sein können!

\* Verkürzen Sie die Zeit, in der die Alibis vorgetragen werden, auf nur einen einzigen Durchlauf der Sanduhr.

\* Ziehen Sie den Spielstein für jedes vergangene Wort in ihrem Alibi um 1 Kästchen zurück.

## Schnelle Partie

Sobald der Inspektor seinen Fall ausgesucht hat, sagt er „Wörter oben“ oder „Wörter unten“. Es gibt nur eine einzige Verhörrunde, in deren Verlauf die Verdächtigen die vom Inspektor festgelegten Wörter oben oder unten in ihrer Agenda verwenden müssen. Die restlichen Regeln bleiben gleich.

## Direkte Beschuldigung

Der Inspektor hat die Möglichkeit, eine direkte Beschuldigung am Ende der ersten Verhörrunde zu äußern.

Die anderen Spieler stimmen nicht ab.

\* Falls der Inspektor den Täter entlarvt, ziehen die Spielsteine der Verdächtigen um 1 Kästchen zurück, der Spielstein des Inspektors zieht um 3 Kästchen nach vorne.

\* Falls der Inspektor sich täuscht, ziehen die Spielsteine der Verdächtigen 1 Kästchen nach vorne, der Spielstein des Inspektors zieht um 3 Kästchen zurück.

## Geheime Indizien

Um dem Aspekt der Improvisation ein größeres Gewicht zu verleihen, liest der Inspektor die Indizien, die ihm zu den Verdächtigen vorliegen, nicht zu Beginn der Runde vor.

Jeder Verdächtige hört die Indizien erst in dem Augenblick, in dem sein Verhör beginnt.

## Partie mit 4 Spielern

Nehmen Sie die folgenden Bücher

- \* ein Buch des Inspektors
- \* zwei Bücher der Unschuldigen
- \* ein Buch des Täters

**10**

Jeder Spieler muss ehrlich sein und dem Inspektor enthüllen, falls er nicht alle seine

Pflichtwörter verwendet hat. Er zieht seinen Stein um ein Kästchen zurück und fährt mit seinem Alibi fort.

Einer der anderen Verdächtigen kümmert sich um die Sanduhr. Das Ziehen der Steine erfolgt gemeinsam.



## Danksagung

Ich möchte mich bei den Autoren sämtlicher Kriminalromane bedanken. Durch ihre Romane spielte mir meine Fantasie oft einen Streich und so konnte ich den Kick des Mörders bei der Tat nachempfinden, ohne dabei ein Risiko einzugehen oder gar Gewissensbisse zu bekommen. Statt dessen erfuhr ich die tiefe Befriedigung des siegreichen Rächers.

Der deftige Humor oder auch die eiskalte Ironie dieser Schriftsteller waren zum Teil Inspiration für dieses Spiel, welches daher eine bescheidene Ehrerbietung an ihr Genie sein soll.

Danke an Edgar Allan Poe, Arthur Conan Doyle, Maurice Leblanc, Agatha Christie, Dashiell Hammett, Georges Simenon, E.P. Jacobs, Léo Malet, Frédéric Dard, Jean Vautrin, George C. Chesbro, James Ellroy, Dan Simmons, Caleb Carr, Maurice G. Dantec, Fred Vargas und an all jene, die ich nie gelesen habe.

Manche jedoch habe ich so sehr geliebt, dass ich sie erwähnen muss. Sie leben nicht wirklich, und dennoch existieren sie!

Danke an Jean-Baptiste Adamsberg und seine Evangelisten, an Inspektor Colombo, an Sherlock Holmes, an Jules Maigret, an Pulp und an Énée.

Einige Fälle wurden mir von Freunden eingeflüstert:

Bruno Faidutti: 6., 7., 26., 27., 28. Juni

Laurent Bernard: 5. Juli.

Danke an alle, die die Testrunden erduldet haben, und insbesondere an: Cathy Trinta, Vincent Pessel, Anne Bernard, Magalie Rouillet, Laurent Bernard, Bruno Faidutti, Maud Bissonnet, Cyrille Daujean, Adrien Martinot, Jean-Marc Pauty, die Jury der Ludothek von Boulogne, Croc, Philippe Mouret und dem Team von Admodée. All meine Bewunderung gilt Barbara Palm, die die Aufgabe hatte, dieses Spiel zu übersetzen, das zahlreiche sprachliche Fallen birgt.

