

13 Indizien - KSR

Jeder Spieler erhält 1 Sichtschirm, 1 Lupe, 1 Stift und 1 Blatt vom Ermittlungsblock.
Je nach Anzahl der Spieler kommen nur bestimmte Kartenfarben (siehe Spielregel) ins Spiel.
Je Farbe gibt es 3 Karten. Bei 2 / 3 / 4 / 5 / 6 Spielern sind 18 / 21 / 24 / 27 / 30 Karten im Spiel.

Jeder Spieler startet mit 5 Karten in 3 Arten (Personen, Orte, Waffen) und hat mind. 1 Karte jeder Art dabei. Er legt nun je 1 Karte jeder Art verdeckt vor sich ab (für einen Mitspieler).

- 1) Sind alle Spieler soweit, stecken sie jeweils ihre 3 verdeckten Karten beim LINKEN Nachbarn offen nach außen auf den Kartenhalter vor dessen Sichtschirm, nur sichtbar für die Mitspieler.
- 2) Jeder Spieler steckt seine 2 übrigen Karten in den Kartenhalter auf Innenseite seines Schirmes.
- 3) Alle Karten in der Tischmitte (verdeckt) werden in einer Reihe gruppiert und erhalten je 1 Buchstaben (A, B usw.) als Kennung.
- 4) Bei weniger als 6 Spielern streichst du auf deinem Ermittlungsblatt alle Karten, die vor Beginn der Partie aussortiert wurden SOWIE alle Karten, die für dich sichtbar sind.

Es bleiben somit genau 13 Indizien für dich unbekannt.

Benennst einen Startspieler, der die Partie beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges:

- **In deinem Zug setzt du ALLE deine LUPEN ein.** Jede Lupe erlaubt 1 beliebige Aktion. Hast du aber zu Beginn deines Zuges keine Lupe, dann nimm 1 Lupe aus der Tischmitte bzw. von einem beliebigen Mitspieler (falls der Vorrat leer ist).

- **Es stehen dir 3 Aktionen zur Verfügung, ggf. mehrmals dieselbe:**

EINEN ZEUGEN BEFRAGEN:

Gib 1 Spieler deiner Wahl 1 Lupe.

Frage ihn, wie viele Karten einer Farbe oder Kategorie er sieht.
Dieser sieht dabei auch seine 2 Karten im Inneren seines Schirmes
sowie die je 3 Karten vor den Sichtschirmen seiner Mitspieler.
Kategorien:

männlich



Nahkampf



weiblich



Fernkampf



Innenbereich



Außenbereich



GEHEIME INFORMANTEN BEFRAGEN:

Gib einem Spieler, der keine Lupe hat, 1 deiner Lupen.

Wähle 1 der geheimen Karten, schau sie geheim an, lege sie zurück.
Diese Aktion ist bei Partien mit 6 Spielern nicht möglich.

EINE ANKLAGE ERHEBEN: 1-mal je Zug

Gib einem Spieler, der keine Lupe hat, 1 deiner Lupen.

Nenne die 3 Karten, die du vor deinem Schirm vermutest.
Die anderen Spieler antworten nur "RICHTIG" oder "FALSCH".
Wenn RICHTIG, hast du sofort gewonnen.
Wenn FALSCH, endet dein Zug. Lege alle deine Lupen in die Mitte.

Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Zusatzregel im Spiel zu zweit: Es gibt nun keine Lupen. Man hat immer nur 1 Aktion in seinem Zug.
Bei der Frage nach Karten muss für die 2 nur für den Gefragten sichtbaren Karten mitgefragt werden. Beispiel: "Wie viele Frauen siehst du, inkl. deiner linken Karte?"

Variante für erfahrene Spieler (3 - 6): Jeder Spieler bekommt 1 Geheim-Chip.
Wenn du einen Zeugen befragst, kannst du 1-mal zusätzlich zur Lupe deinen Geheim-Chip verwenden. Dann darfst du deine Frage geheim stellen (auf Papier) und bekommst geheim vom Befragten die Antwort aufgeschrieben.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 12.07.25