



von Stefan Breuer

DRECK AM STECKEN

Krimi-Kartenspiel

für clevere Ganoven



GMEINER

Sehr verdächtig ...

Im schummrigen Hinterzimmer des Nachtclubs von Ede K. vergnügen sich allabendlich sechs stadtbekannte Gauner bei einer Partie Poker. Über Geschäfte wird nicht gesprochen; nur Ede weiß, was jeder Einzelne zu verbergen hat, und steuert das Geschehen. In der letzten Nacht hat er jedoch ausgeplant: Er wurde heimtückisch ermordet, weil er zu viel wusste!

Neben der Leiche findet die Polizei eine mysteriöse Liste, auf der nicht nur die Namen der Ganoven, sondern auch verschlüsselte Informationen zum Mordabend stehen. Schnell sind die sechs Verbrecher aufgespürt und hinter Schloss und Riegel gebracht. Doch wer von ihnen ist der Mörder? Und welcher Verbrechen haben sich die anderen schuldig gemacht?

Der ermittelnde Kommissar hat eine Idee: Er stellt jedem der Ganoven Strafmilderung in Aussicht, wenn er ihm verrät, wer welchen *Dreck am Stecken* hat. Dann lässt er alle sechs in eine Zelle sperren und händigt ihnen die Liste aus ...

Ziel des Spiels

Als clevere Ganoven versuchen die Spieler herauszufinden, wer welches Verbrechen verübt hat, und gleichzeitig zu vertuschen, welche Tat sie selbst begangen haben. Hierzu stehen ihnen die Daten auf der Liste zur Verfügung.

Mit den gewonnenen Informationen müssen die Spieler versuchen, den einzelnen Gaunern die jeweiligen Verbrechen zuzuordnen. Wer am Ende die meisten dunklen Geheimnisse aufgedeckt hat, gewinnt das Spiel und darf sich zu Recht als cleverster Ganove der Runde feiern lassen.

Inhalt

»Dreck am Stecken« ist ein Krimi-Kartenspiel für 3 bis 6 Spieler. Es enthält 48 Spielkarten, aufgeteilt in 6 Großkarten »Ablauf des Mordabends« (*Die mysteriöse Liste!*), 6 Karten »Täter« (*Die sechs Ganoven!*), 6 Karten »Verbrechen«, 18 Karten »Wahrheit«, 6 Karten »Lüge« und 6 Karten »Drohung«, sowie einen Block mit Ermittlungsbögen (Ausdruck weiterer Bögen unter: www.gmeiner-verlag.de).

Spielvorbereitung

1. Die »Täter«-Karten werden gemischt und offen an die Mitspieler verteilt.
Spielen weniger als 6 Spieler mit, werden die übrig gebliebenen »Täter«-Karten offen auf den Tisch gelegt.
2. Dann werden die »Verbrechen«-Karten gemischt und verdeckt verteilt.
Bei weniger als 6 Spielern wird den übrigen »Täter«-Karten je 1 »Verbrechen«-Karte verdeckt zugeteilt.
3. Nun erhält noch jeder Spieler 3 Karten »Wahrheit«, 1 Karte »Lüge«, 1 Karte »Drohung« und 1 Großkarte »Ablaufplan des Mordabends«.
Spielen weniger als 6 Spieler mit, werden den übrigen Tätern ebenfalls je 3 Karten »Wahrheit« und 1 Karte »Lüge« zugeordnet. Diese 4 Karten werden jeweils gemischt und verdeckt als Stapel neben die jeweiligen »Täter«- und »Verbrechen«-Karten gelegt.
4. Die übrig gebliebenen Karten »Drohung« und Großkarten »Ablauf des Mordabends« werden nicht benötigt und kommen aus dem Spiel.
5. Abschließend legen alle Spieler einen Ermittlungsbogen und einen Stift bereit.

Spielablauf

Wer zuletzt in einem Nachtclub war, beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

Derjenige Spieler, der an der Reihe ist, wählt einen Mitspieler aus und stellt ihm eine Frage. Diese Frage und die Antwort des Befragten müssen alle Mitspieler mithören können. Nach Frage und Antwort (und ggfs. Drohung) ist der nächste Spieler an der Reihe.

Fragen

Es dürfen nur Fragen gestellt werden, die mit »Ja« oder »Nein« zu beantworten sind. Sie sollten sich auf die im »Ablauf des Mordabends« gegebenen Informationen beziehen und möglichst offen gestellt werden (z.B. »Johnny, hast du um 23:45 Uhr in der Ecke des Hinterzimmers geflüstert?«). Manchmal kann es aber auch sinnvoll sein, direkt nach der Identität zu fragen (z.B. »Nina, bist du die Heiratsschwindlerin?«).

Antworten

Jede Frage muss beantwortet werden – ob wahrheitsgemäß oder nicht, bestimmt der Befragte. Je nachdem, ob er die Wahrheit sagt oder ob er lügt, muss er zuvor die entsprechende Karte (»Wahrheit« oder »Lüge«) verdeckt vor sich ablegen.

Da jeder Spieler 3 Karten »Wahrheit« und 1 Karte »Lüge« besitzt, kann er während des gesamten Spiels nur viermal befragt werden. Hierbei muss er dreimal die Wahrheit sagen und einmal lügen.

Drohung

Einmal im Laufe des Spiels kann jeder Spieler – wenn er an der Reihe ist – seine Karte »Drohung« einsetzen, und zwar nachdem er einem Mitspieler eine Frage gestellt und dieser geantwortet hat. Er darf sich nun die vom Befragten

verdeckt abgelegte Karte »Wahrheit« oder »Lüge« heimlich ansehen. So weiß er in diesem Fall, ob die Antwort auf seine Frage der Wahrheit entspricht oder gelogen war.

Die Karte »Drohung« bleibt offen beim Frager liegen, so dass jeder sehen kann, dass er diese eingesetzt hat.

Befragung von Tätern, die nicht mitspielen

Bei einem Spiel mit weniger als 6 Spielern können auch diejenigen Täter, die nicht durch einen Mitspieler verkörpert werden (*Es handelt sich hierbei um die übrig gebliebenen, offen auf dem Tisch liegenden »Täter«-Karten*), befragt werden – allerdings erst ab der zweiten Runde.

Möchte ein Spieler einen solchen Täter befragen, deckt er die oberste Karte vom Stapel der »Wahrheit«- und »Lüge«-Karten, die dieser »Täter«-Karte zugeordnet sind, auf. Handelt es sich um eine »Wahrheit«-Karte, ist die Befragung beendet. Ist es jedoch die »Lüge«-Karte, darf sich der Spieler auch die »Verbrechen«-Karte des Täters geheim ansehen und kann ihm damit sein Verbrechen zweifelsfrei zuordnen. In beiden Fällen werden abschließend alle »Wahrheit«- und »Lüge«-Karten gemischt, eine Karte wird verdeckt aus dem Spiel genommen und die restlichen Karten werden wieder als verdeckter Stapel neben die »Täter«-Karte gelegt.

Kombinieren

Jeder Spieler sollte sich während des Spiels alle Fragen und Antworten und die daraus zu ziehenden Schlussfolgerungen auf seinem Ermittlungsbogen genau notieren, um so nach und nach durch Kombinieren herauszufinden, welcher Täter welches Verbrechen begangen haben muss. In jedem Fall sollte er vermerken, wenn ein Verbrechen unzweifelhaft einem Täter zugeordnet werden kann.

Im nachfolgenden Beispiel wird dargestellt, welche verschiedenen, logischen Schlussfolgerungen sich aus einer Frage und der darauf gegebenen Antwort ziehen lassen können:

Silvio R. ist der Heiratsschwindler. Er ist am Zug und fragt Johnny K.: »Johnny, hast du dich um 22:45 Uhr auf der Toilette gestritten?«

Johnny antwortet mit »Ja«.

Aufgrund der Hinweise aus der Karte »Ablauf des Mordabends« weiß Silvio nun, dass Johnny K. wahrscheinlich der Mörder ist (denn er selbst ist ja der Heiratsschwindler und lt. Karte haben sich um 22:45 Uhr lediglich der Mörder und der Heiratsschwindler auf der Toilette gestritten). Diese Information kann er in seinem Ermittlungsbogen erfassen: In der Spalte »Johnny K.« könnte er in der Zeile »Mord« z.B. die Eintragung »22:45 Uhr: Ja (?)« vornehmen. Das Fragezeichen soll anzeigen, dass nicht sicher ist, ob die Antwort wahr oder gelogen ist. Um ganz sicher zu klären, ob Johnny K. wirklich der Mörder ist, könnte Silvio zuvor noch die Karte »Drohung« ausspielen. Stellt sich dabei heraus, dass Johnny gelogen hat, sollte die Eintragung »22:45 Uhr: Nein« lauten (möglichst mit einem Zusatzhinweis, dass Johnny K. bei dieser Antwort gelogen hatte). Findet Silvio hingegen heraus, dass Johnny tatsächlich die Wahrheit gesagt hat, kann er die Eintragung »22:45 Uhr: Ja« vornehmen und auch direkt in der Zeile »Verdacht« (im Ermittlungsbogen weiter unten) Johnnys verübtes Verbrechen eintragen: »Mord«.

Darauf aufbauend, kann Silvio im Laufe des Spiels seine weiteren Fragen an andere Spieler richten.

Alle anderen Spieler können aus Johnnys Antwort mit Hilfe ihrer Karte »Ablauf des Mordabends« den Schluss ziehen, dass dieser entweder der Heiratsschwindler oder der Mörder sein muss (vorausgesetzt, er hat nicht gelogen!). Diese Informationen können sie in ihren Ermittlungsbögen vermerken: In der

Spalte »Johnny K.« könnten sie in den Zeilen »Mord« und »Heiratsschwindel« z.B. jeweils die Eintragung »22:45 Uhr: Ja (?)« vornehmen. Ist sich ein Spieler bereits sicher, dass Johnny nicht gelogen hat, kann er auf das Fragezeichen verzichten und muss im Verlauf des Spiels nur noch herausfinden, ob Johnny K. der Mörder oder der Heiratsschwindler ist.

Die Mitspieler können letztendlich aus jeder Frage und jeder Antwort auch die entsprechenden Schlüsse für sich ziehen.

Im vorliegenden Beispiel könnte es aber auch sein, dass Kalle F. und nicht Johnny K. der Mörder ist. Kalle weiß vielleicht schon, dass Silvio R. der Heiratsschwindler ist und erkennt somit, dass Johnny bei seiner Antwort gelogen hat. Da man dies nur einmal im Spiel darf, weiß Kalle ab sofort, dass alle weiteren Antworten von Johnny wahr sein müssen und kann dieses Wissen für sich nutzen.

Hinweis: Dieses Beispiel beschreibt nur eine Möglichkeit, wie die im Spiel gewonnenen Informationen im Ermittlungsbogen eingetragen werden können und wie diese zum Kombinieren genutzt werden können. Jeder Spieler kann natürlich auch ein anderes, auf seine individuellen Bedürfnisse zugeschnittenes System zur Erfassung und Auswertung der Informationen entwickeln.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

1. Ein Spieler möchte auflösen

Wenn ein Spieler meint, dass er von möglichst vielen Tätern weiß, welche Verbrechen sie begangen haben, kann er das Spiel beenden. Dazu sagt er nach Abschluss seines Zuges »Ich möchte auflösen!«. Danach ist jeder Mitspieler noch einmal an der Reihe. Abschließend werden die Verdächtigungen ausgesprochen, es erfolgt die Auflösung und die Abrechnung wird vorgenommen.

2. Alle Spieler wurden viermal befragt

Möchte kein Spieler das Spiel selbst beenden, endet es erst dann, wenn alle Spieler – auch die nicht mitspielenden Täter! – viermal befragt worden sind, d.h. keine »Wahrheit«- oder »Lüge«-Karten mehr besitzen (*Wichtig: Spieler, die bereits viermal geantwortet haben, können nicht mehr befragt werden. Sie können aber weiter fragen, so lange noch mindestens 1 Spieler mindestens eine Karte »Wahrheit« oder »Lüge« besitzt*). Im Anschluss werden die Verdächtigungen ausgesprochen, es erfolgt die Auflösung und die Abrechnung wird vorgenommen.

Verdächtigungen

Jeder Spieler schreibt nun auf seinem Ermittlungsbogen in der Zeile »Verdacht« jedem Täter – auch den Tätern, die nicht durch einen Mitspieler verkörpert wurden! – ein Verbrechen zu (*Wichtig: Es muss jedem Täter ein Verbrechen zugeordnet werden, auch wenn man sich nicht sicher ist*). Diese Zuordnung darf nicht mehr geändert werden.

Beginnend mit dem Startspieler spricht dann jeder Spieler seine Verdächtigungen aus (*»Silvio R. ist der Mädchenhändler« usw.*). Hierbei nennt er auch das Verbrechen, das er selbst begangen hat.

Auflösung

Nachdem alle Spieler ihre Verdächtigungen ausgesprochen haben, deckt jeder Spieler seine »Verbrechen«-Karte auf. Auch die »Verbrechen«-Karten der Täter, die nicht durch einen Mitspieler verkörpert wurden, werden nun aufgedeckt.

Abrechnung

Für jede richtige Täter-Verbrechen-Zuordnung gibt es 2 Punkte (*auch für die eigene, also hat jeder Spieler schon einmal 2 Punkte sicher auf dem Konto*). Die Summe dieser »Verdachtspunkte« wird auf dem Ermittlungsbogen in der Zeile »Abrechnung« eingetragen.

Für jede falsche Verdächtigung des eigenen Verbrechens durch die Mitspieler gibt es 1 Bonuspunkt. Die Summe der »Bonuspunkte« wird ebenfalls erfasst.

Die Summe aus Verdachts- und Bonuspunkten ergibt die abschließend einzutragende »Gesamtpunktzahl« (*Beispiel: Bei 4 Spielern würde die maximal erreichbare Gesamtpunktzahl 15 betragen: 12 Punkte für 6 richtige Täter-Verbrechen-Zuordnungen + 3 Punkte dafür, dass keiner der 3 Mitspieler das eigene Verbrechen herausgefunden hat*).

Sieger

Sieger des Spiels ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Lust auf weitere Ermittlungen?



Reiner Knizia, Sieben unter Verdacht
1 – 5 Spieler, ab 12 Jahren,
15+ Minuten, 31 Karten + 24 Steine
42 6022058 150 5

Ein Mord ist geschehen. Sieben Verdächtige, allesamt stadtbekannte Ganoven, wurden festgenommen und zur polizeilichen Gegenüberstellung ins Kommissariat gebracht. Als erfahrener Ermittler wissen Sie: Zeugenhinweise gibt es viele, doch nur mit messerscharfem Verstand und rascher Kombinationsgabe können Sie die wahren Täter überführen.

Zögern Sie nicht! Man erwartet von Ihnen, dass Sie diesen mysteriösen Fall schnellstmöglich aufklären ...

Ein fesselndes Krimispiel aus der Ideenschmiede des vielfach ausgezeichneten Spieleautors Reiner Knizia. Besonderes Plus: Auch allein zu spielen!



Sonja Klein, Kunststück
2 – 5 Spieler, ab 10 Jahren,
60+ Minuten, 119 Karten
978-3-89977-787-1

Für einen wahren Meisterdieb ist kein Auftrag zu schwierig. Auch nicht, wenn es darum geht, in die größten Kunstmuseen einzubrechen und deren wertvollste Gemälde mitgehen zu lassen.

Doch Vorsicht: Auch andere Diebe haben es auf die kostbaren Stücke von da Vinci, Rembrandt, oder van Gogh abgesehen. Nur wer seine Beute gut versteckt, sich vor den Razzien der Polizei in Acht nimmt und die gestohlenen Gemälde clever an seine Auftraggeber verkauft, wird am Ende das beste Geschäft machen!

*»Ein gutes Spiel mit Krimithema, welches Familien und Vielspieler ansprechen wird.«
Spielphase.de*



Sonja Klein, Kreuzverhör
2 Spieler, ab 12 Jahren,
ca. 40 Minuten, 90 Karten
978-3-89977-679-9

Sie sind einer der besten Ermittler des BKA. Bei einer Razzia ist Ihnen ein dicker Fisch ins Netz gegangen. Der mit internationalem Haftbefehl gesuchte Gangster weiß von einem Verbrechen, das in Kürze stattfinden soll. Handeln Sie, bevor es zu spät ist! Verhören Sie den Mann und finden Sie heraus, welches Verbrechen geplant ist, wo es stattfinden soll, wer der mutmaßliche Täter ist und welches Tatwerkzeug er benutzen will!

*»Ein witziges und vor allem sehr zum Nachdenken anregendes Spiel für zwei Personen«
SpielxPress*

*»Super-Logikspiel für Krimifans«
spielen und lernen*

DRECK AM STECKEN

Spannendes Krimi-Kartenspiel
für clevere Ganoven

Spielerzahl: 3 bis 6
Altersempfehlung: ab 12 Jahren
Spieldauer: 50+ Minuten

Spielcharakteristik:
Glück: +
Taktik: +++
Überlegung: +++
Kommunikation: +++

Spielinhalt:

- 48 Spielkarten
- 1 Block mit Ermittlungshögen
- 1 Spielanleitung

Autor: Stefan Breuer
Alle Rechte vorbehalten.
Gestaltung: Lutz Eberle

Farb- und Inhaltsänderungen
vorbehalten.

Achtung! Nicht geeignet für
Kinder unter 3 Jahren:
Erstickengefahr durch Kleinteile.

© 2011 – Gmeiner-Verlag GmbH
Im Ehnried 5, D-88605 Meßkirch
Telefon 0 75 75/20 95-0
info@gmeiner-verlag.de
www.gmeiner-verlag.de

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com



42 6022058 151 2



SEHR VERDÄCHTIG Mord im Nachtclub!
Ede K., Gastgeber allabendlicher Poker-
Runden, liegt tot in seinem Büro. Neben ihm
eine mysteriöse Liste, auf der die Namen von
sechs stadtbekanntem Gaunern stehen. Schnell
sind sie aufgespürt und hinter Schloss und
Riegel gebracht. Doch wer von ihnen ist der
Mörder? Und welcher Verbrechen haben sich
die anderen schuldig gemacht?

Schlüpfen Sie in die Rolle eines Ganoven
und finden Sie schnellstmöglich heraus, wer
welchen *Dreck am Stecken* hat, denn nur
dann können Sie auf Strafmilderung hoffen!

*Die hohe Kunst des Kombinierens!
Schnellstmöglich herauszufinden, was die Mit-
spieler angestellt haben, ohne dabei zu verraten,
welchen Dreck man selbst am Stecken hat, ist
gar nicht so leicht. Ein fesselndes und wirklich
innovatives Krimispiel!*



GMEINER