


DETECTIVE CLUB™

FOR MEMBERS ONLY

ALTERNATIV ZU
DEN BLÖCKEN:
DETECTIVE CLUB
BEEPER

 Laden im
App Store

 JETZT BEI
Google Play

SPIELREGEL



DAMIT KANNST DU
GANZ EINFACH
DEINE GEHEIMEN
INFORMATIONEN
AUFSCHREIBEN
UND TEILEN



Oleksandr Nevskiy



M8I Studio



HU
CH!

Inhalt•

168

Hinweiskarten

- 68 Siegpunktplättchen
- 8 Abstimmungsclips
- 8 Spielerplättchen
- 7 Blöcke
- 1 Bleistift
(als Kennzeichen für den aktiven Spieler)

Der „Detective Club“ öffnet einmal mehr seine Türen für neue Mitglieder. Auch ihr seid eingeladen, aber bevor ihr aufgenommen werden könnt, müsst ihr zuerst beweisen, dass ihr echte Detektive seid.
Analysiert alle Hinweise, hört den Zeugen genau zu und versucht herauszufinden, wer in eurer Gruppe lügt. Nur mit besonderer Aufmerksamkeit und Geschick werdet ihr Erfolg haben und so den Sieg davontragen!
Willkommen im Club!

Spielvorbereitung

1. Legt die Siegpunktplättchen und den Stapel Hinweiskarten (mit der Rückseite nach oben) so aus, dass sie für jeden gut erreichbar sind.
2. Jeder Spieler nimmt sich ein Spielerplättchen in der Farbe seiner Wahl und legt die passende Abstimmungsclipe darauf.
3. Entscheidet euch, wer der erste aktive Spieler wird. Dieser Spieler bekommt den Bleistift (der anzeigt, dass er der aktive Spieler ist) und nimmt sich einen Block für jeden anderen am Spiel teilnehmenden Spieler (in einem Spiel zu siebt nimmt der aktive Spieler also z.B. 6 Blöcke).
4. Jeder Spieler (auch der aktive) zieht 6 Hinweiskarten.



Spielaufbau für 4 Spieler.

Spielablauf

Eine Partie *Detective Club* wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde spielen alle Spieler jeweils zwei Karten. Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler einmal der aktive Spieler gewesen ist (bei 6-8 Spielern) oder wenn jeder Spieler zweimal der aktive Spieler gewesen ist (bei weniger als 6 Spielern).

In jeder Runde werden die folgenden 5 Schritte ausgeführt:

1 Wort ausdenken

Als aktiver Spieler schaut du dir deine Karten an und denkst dir ein Wort aus, das zu zwei deiner Karten passt. Dieses Wort muss zu zwei deiner Karten passen, so dass du mit diesen Karten das Wort beschreiben kannst.

Siehe anschließend eine deiner Karten offen in die Tischmitte. Diese Karte sollte dein ausgedachtes Wort in irgendeiner Form widerspiegeln. Ziehe sofort eine neue Hinweiskarte vom verdeckten Stapel nach.



Hinweis: Immer wenn ein Spieler eine Hinweiskarte ausspielt, muss er sofort eine neue Karte nachziehen. Jeder Spieler muss immer 6 Hinweiskarten auf der Hand haben.



Beispiel: Max ist der aktive Spieler. Er hat sich das Wort „Natur“ ausgedacht. Er legt dazu passend eine Karte mit einer roten Rose aus.

2 Rollen festlegen

Als aktiver Spieler schreibst du jetzt dein ausgedachtes Wort **auf jeden Block bis auf einen**. Achte darauf, dass die anderen Spieler nicht sehen, was du aufschreibst. Mische anschließend alle Blöcke und gib jedem Spieler verdeckt einen zufällig ausgewählten Block.

Ein Spieler hat nun den leeren Block erhalten: Dieser Spieler ist der **Verschwörer**. Die anderen Spieler sind die **Detektive**. Die Detektive müssen versuchen, den Verschwörer ausfindig zu machen. Der Verschwörer spielt auf der Seite des aktiven Spielers und versucht, die Detektive in die Irre zu führen.



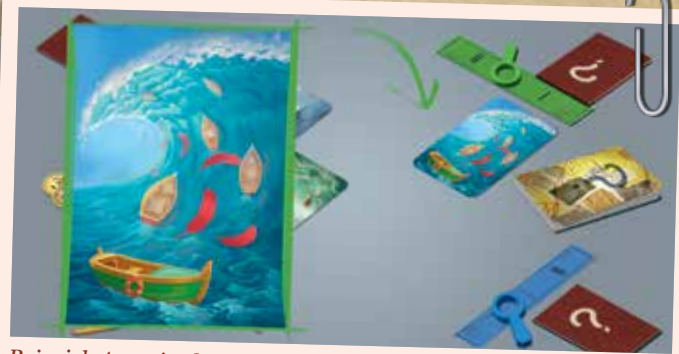
Hinweis: Alle Spieler müssen ihre Blöcke zu jeder Zeit geheim halten! Niemand weiß, wer der Verschwörer ist ... außer ihm selbst.

3 Karten ausspielen

Beginnend mit dem Spieler links vom aktiven Spieler legt nun jeder im Uhrzeigersinn eine Karte aus seiner Hand vor sich ab. Diese Karte soll möglichst gut zu dem Wort, das der aktive Spieler auf die Blöcke geschrieben hat, passen.



Beispiel: Anton ist ein Detektiv. Er hat auf seinem Block gelesen, dass Max das Wort „Natur“ aufgeschrieben hat. Also spielt er eine Karte, die das Meer zeigt. Das sollte reichen.



Beispiel: Anna ist der Verschwörer. Es steht nichts auf ihrem Block. Sie versucht, die beiden bisher ausgespielten Karten miteinander in Verbindung zu bringen, und sucht nach einem Wort, das zu beiden passen könnte. Auf beiden Karten ist Wasser zu sehen – vielleicht ist das gesuchte Wort „Wasser“? Sie entscheidet sich für eine Karte mit einer großen blauen Welle.

Haben alle Spieler eine Karte ausgespielt, spielt der aktive Spieler eine zweite zum Begriff passende Karte aus. So wird weitergespielt, bis alle Spieler zwei Karten gelegt haben.



Beispiel: Max und Anton haben bereits ihre zweite Karte gespielt. Anna ahnt nun, dass das Wort wohl doch nicht „Wasser“ ist. Vielleicht stattdessen „Natur“? Oder irgendetwas Ähnliches? Sie legt die Karte mit der Sonnenblume und hofft, dass sie damit das Wort trifft.

Während der aktive Spieler seine Karten immer in die Mitte des Tisches ausspielt, legen die anderen Spieler ihre Karten immer vor sich selbst ab.

- Bist du ein Detektiv, versuche möglichst gut passende Hinweiskarten auszuspielen, damit du während der Abstimmung nicht versehentlich verdächtigt wirst, der Verschwörer zu sein!
- Bist du der Verschwörer, versuche Informationen aus den ausgespielten Karten der anderen Spieler zu ziehen.

4 Diskutieren und abstimmen

Haben alle Spieler zwei Karten ausgespielt, gibst du als aktiver Spieler jetzt das Wort bekannt, das du aufgeschrieben hast. Erkläre anschließend, warum du die beiden Karten, die du ausgespielt hast, zu diesem Thema ausgewählt hast.

Alle anderen Spieler folgen nun im Uhrzeigersinn und erklären, warum sie ihre Karten ausgespielt haben. Haben alle Spieler ihre Gründe genannt, stimmen die Spieler jetzt ab, wer ihrer Meinung nach der Verschwörer ist. **Der aktive Spieler darf nicht an der Abstimmung teilnehmen.** Beginnend beim Spieler links vom aktiven Spieler legt nun jeder seine Abstimmungslupe neben das Spielerplättchen seiner Wahl, außer neben sein eigenes.

Beispiel: Anton und Paul denken, dass Anna der Verschwörer ist, weil sie ihre Kartenwahl nicht eindeutig erklären konnte. Anton legt seine Abstimmungslupe neben Annas Spielerplättchen. Anna dagegen legt ihre Lupe neben Anton's Spielerplättchen und hofft, dass Paul sich nun falsch entscheiden wird.

5 Wertung

Haben alle Spieler abgestimmt, werden alle Blöcke aufgedeckt und die Punkte verteilt.

- Jeder Detektiv, der seine Abstimmungslupe neben das Spielerplättchen des Verschwörers gelegt hat, bekommt 3 Punkte.
- Liegt 0 oder 1 Lupe neben dem Spielerplättchen des Verschwörers, bekommt der Verschwörer 5 Punkte und der aktive Spieler 4 Punkte.
- Liegen 2 oder mehr Lupen neben dem Spielerplättchen des Verschwörers, bekommen der Verschwörer und der aktive Spieler keine Punkte.

Beispiel: Anton und Paul lagen richtig und bekommen jeder 3 Punkte. Anna und Max bekommen in dieser Runde keine Punkte.

• IMPRESSUM •

Autor: Oleksandr Nevskiy
Entwicklung: IGAMES Studio
Illustration & Design:
MBI Studio
Deutsche Übersetzung:
Tina Landwehr-Rödde

Das Spiel basiert auf einer
Idee von Oleksandr Nevskiy.
© 2020 HUCH!
© 2019 IGAMES – All Rights Reserved.
Detective Club is a trademark of IGAMES.

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



Die Spieler bewahren ihre Siegpunktplättchen verdeckt auf. Sobald die Wertungsphase abgeschlossen ist, beginnt eine neue Runde: Der aktive Spieler gibt den Bleistift an den links von ihm sitzenden Spieler weiter. Dieser Spieler ist nun der neue aktive Spieler und nimmt alle Blöcke zu sich. Um Verwirrungen zu vermeiden, sollte der alte Begriff auf allen Blöcken durchgestrichen werden.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler einmal der aktive Spieler war (bei 6-8 Spielern) oder wenn jeder Spieler zweimal der aktive Spieler war (bei weniger als 6 Spielern).

Deckt nun alle eure Siegpunktplättchen auf und zählt eure Punkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige von den am Gleichstand beteiligten Spielern, der die größere Anzahl an Siegpunktplättchen erspielt hat. Besteht weiterhin ein Gleichstand, haben alle am Gleichstand beteiligten Spieler gemeinsam gewonnen.

★ VARIANTEN ★

Thematisches Spiel

Vor der ersten Runde einigen sich die Spieler auf ein bestimmtes Thema. Der aktive Spieler denkt sich ein Wort aus, das zu dem festgelegten Thema passt. Die Themen können sehr speziell (z.B. „Space Opera“, „die USA“ ...) oder allgemein (z.B. „Filme“, „Länder“, „Literatur“...) sein, je nachdem, mit welchem Schwierigkeitsgrad ihr spielen möchtet. Stellt sicher, dass alle mit dem ausgewählten Thema einverstanden sind. Nach ein paar Runden könnt ihr auch das Thema wechseln, wenn ihr möchtet – oder ihr versucht, das ganze Spiel mit demselben Thema zu spielen!

Keine Diskussionsphase

Lasst einfach bei Phase 4 die Diskussion aus. Damit verändert ihr einen entscheidenden Teil des Spiels und werdet ein ganz anderes Spielgefühl haben. Nachdem alle Spieler zwei Karten ausgespielt haben, startet ihr sofort mit der Abstimmung. Der aktive Spieler gibt sein Wort nicht bekannt und die Spieler erklären nicht ihre Karten.