



SLEUTH

EIN SID SACKSON SPIEL



3-7
Spieler



10+
Alter



30+
Minuten

Spielziel

Sleuth ist ein faszinierendes Detektivspiel für 3 bis 7 Spieler. Durch geschicktes Befragen der Mitspieler erhält jeder Spieler Hinweise, die mit Hilfe von logischem Denken und geschicktem Schlussfolgern zur Identität des fehlenden Edelsteins führen!

Inhalt

36 Edelsteinkarten

54 Suchkarten

1 Block Hinweiszettelf



Karten

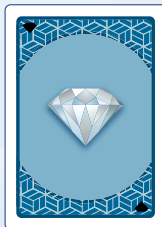
Sleuth wird mit zwei speziellen Kartendecks gespielt:

Edelsteindeck

Das Edelsteindeck besteht aus 36 Karten. Jede Karte besteht aus unterschiedlichen Zusammenstellungen dreier Elemente: Edelstein (Diamant, Perle oder Opal), Typ (einzeln, Paar oder Haufen) und Farbe (rot, blau, grün oder gelb).



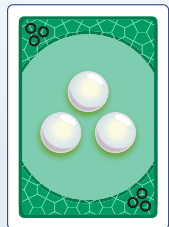
Rückseite einer
Edelsteinkarte



Blauer
Einzeldiamant



Rotes Opalpaar



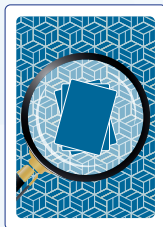
Grüner
Perlenhaufen

Suchdeck

Das **Suchdeck** besteht aus 54 Karten, die dazu genutzt werden, Hinweise von anderen Spielern zu erlangen. Dabei gibt es 3 Haupttypen: 1) Karten mit einem Element, die entweder einen Edelstein, einen Typ oder eine Farbe zeigen, 2) Karten mit zwei Elementen, die eine Kombination aus irgendwelchen zwei Elementen zeigen und 3) Karten mit freier Wahl (siehe *Spielen*).



Rückseite einer
Suchkarte



Ein-Element-Karte:
Blaue Karten



Zwei-Element-Karte:
Diamanthaufen



Freie-Wahl-Karte:
Freie Wahl für gelbe

Aufbau

Jeder Spieler erhält einen **Hinweiszettel**, um darauf einen Überblick über gesammelte Hinweise festzuhalten. Dabei sollte jeder Spieler seinen **Hinweiszettel** vor den anderen Spielern geheim halten.

Mischt den **Edelsteinstapel** und entfernt eine Karte daraus. Legt diese dort ab, wo kein Spieler sie versehentlich sehen kann. Dies ist der **fehlende Edelstein**. Danach wird die folgende Anzahl Karten *verdeckt* an jeden Spieler ausgeteilt:

3 Spieler – 11 Karten

4 Spieler – 8 Karten

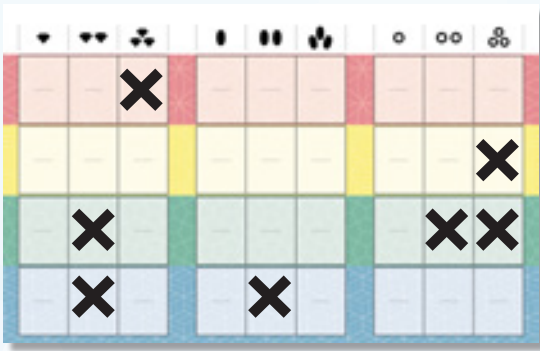
5 Spieler – 7 Karten

6 Spieler – 5 Karten

7 Spieler – 5 Karten

Verbleibende Karten (sofern es welche gibt) werden *offen* mittig auf den Tisch gelegt. Alle Spieler notieren die Identität dieser Karten auf ihrem **Hinweiszettel**. Nachdem jeder seine Hand betrachtet hat, notiert jeder Spieler *geheim* die Identität der eigenen Karten.

Beispiel: In einem Spiel mit 5 Spielern hat Spieler A die folgenden Karten ausgeteilt bekommen: **Roter Diamanthaufen, Blaues Diamantpaar, Grünes Diamantpaar, Grünes Perlenpaar, Grüner Perlenhaufen, Blaues Opalpaar und Gelber Perlenhaufen**. Er hat die Identität dieser Karten wie auf der nächsten Seite gezeigt auf seinem **Hinweiszettel** notiert.



Das Suchdeck wird gemischt und jeder Spieler erhält *open* vier Karten (wie auf der Rückseite der Spielschachtel abgebildet). Die verbliebenen Karten werden *verdeckt* mitten auf den Tisch gelegt und bilden so einen Nachziehstapel.

Wählt einen zufälligen Spieler aus, der beginnen soll und fährt dann im Uhrzeigersinn fort.

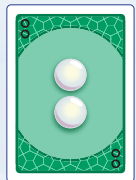
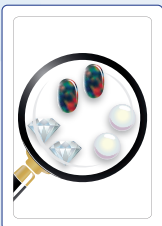
Spiel

Im Verlaufe des Spiels erhalten die Spieler Hinweise auf die Identität des fehlenden Edelsteins, indem sie andere Spieler befragen. In jedem Zug darf ein Spieler einen Mitspieler befragen. Dazu legt der Spieler eine seiner Suchkarten *open* mitten auf den Tisch. Er darf entweder eine **Ein-Element-Karte**, eine **Zwei-Element-Karte** oder eine **Freie-Wahl-Karte** nutzen:

Ein-Element-Karten

Wird eine **Ein-Element-Karte** genutzt, darf der Spieler einen Mitspieler fragen, wie viele Edelsteinkarten er mit diesem Element auf der Hand hält. Der gewählte Mitspieler legt die Anzahl vor allen Spielern dar.

Beispiel: Die Suchkarte hatte das Element „Paare“ und der gewählte Mitspieler hält auf seiner Hand das **Blaue Diamantpaar**, das **Gelbe Perlenpaar** und das **Grüne Perlenpaar**. Also muss dieser Mitspieler mitteilen, dass er drei Paare besitzt.



Zwei-Element-Karten

Wird eine **Zwei-Element-Karte** genutzt, darf der Fragende einen Mitspieler bitten, ihm alle Karten zu reichen, die diese Elementkombination zeigen. Der gefragte Mitspieler reicht ihm die Karten *verdeckt* herüber (sofern er passende besitzt) und teilt gleichzeitig die Anzahl der Karten allen Mitspielern mit. Der Fragende sieht sich die Karten an, notiert die Identität der Karten auf seinem Zettel und gibt sie an den Mitspieler zurück.

Beispiel: Die Suchkarte ist eine Zwei-Element-Karte „**Blaue Opale**“ und der gefragte Mitspieler hat die Karten **Blauer Einzelopal** und **Blauer Opalhaufen** auf der Hand. Er reicht diese Karten *verdeckt* an den fragenden Spieler weiter und teilt allen Mitspielern mit, dass er **zwei Karten** weiter reicht. Der Fragende gibt beide Karten wieder zurück nachdem er die Identität der Edelsteine auf seinem Hinweiszettel notiert hat.



Freie-Wahl-Karten

Es gibt zwei verschiedene Arten von **Freie-Wahl-Karten**. Sie können sowohl als **Ein-** als auch als **Zwei-Element-Karten** genutzt werden. Werden sie als Zwei-Element-Karten genutzt, darf der Fragende keine zwei gleichen Elemente kombinieren (2 Edelsteine, 2 Typen, 2 Farben).

Wird die links abgebildete Freie-Wahl-Karte genutzt, darf der Fragende eine beliebige Kombination eines oder zwei verschiedener Elemente wählen. Wird dagegen die rechts abgebildete Blaue Freie-Wahl-Karte genutzt, muss der Fragende das Element der Karte nutzen. Wird die Karte als eine Zwei-Element-Karte genutzt, wählt der Fragende ein weiteres Element, um es mit dem Element „blau“, das auf der Karte vorgegeben ist, zu kombinieren.



Beispiel: Die Suchkarte „**Blaue Freie Wahl**“ darf genutzt werden, um einen Mitspieler nach der Anzahl der auf seiner Hand befindlichen **blauen Karten** zu befragen oder um seine **Blauen Diamanten** oder **Blauen Haufen** etc. anzusehen. ...

Rundenende

Am Ende der Runde zieht der fragende Spieler eine **Suchkarte** vom Stapel, um die gerade gespielte zu ersetzen. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist nun an der Reihe. Wenn der Nachziehstapel leer ist, werden die Suchkarten gemischt und wieder *verdeckt* auf dem Tisch platziert.

Anstatt einen Mitspieler zu befragen, darf der aktive Spieler seine Runde auch dazu nutzen, seine Suchkarten auszutauschen. Um dies zu tun, legt der Spieler alle vier seiner Suchkarten ab und zieht vier neue Karten vom Nachziehstapel.

Identifikation des fehlenden Edelsteins

Wenn ein Spieler glaubt, dass er den fehlenden Edelstein ohne weitere Fragen identifizieren kann, **darf er dies jederzeit tun** und muss nicht auf seinen nächsten Zug warten. Falls jedoch dieser Spieler glaubt, dass er durch das Befragen eines bestimmten Mitspielers den Edelstein identifizieren kann, darf er das **in seinem Zug** tun, indem er eine Ein- oder Zwei-Element-Frage stellt auch ohne die entsprechende Karte vor sich liegen zu haben. Dann **muss** der Spieler versuchen den Edelstein zu identifizieren.

Um den fehlenden Stein zu identifizieren kreist der Spieler das entsprechende Feld auf seinem Hinweiszettel ein und verkündet, dass er das Rätsel gelöst habe. Das Spiel endet sofort; kein anderer Spieler darf mehr verkünden, dass er das Rätsel gelöst hat bis der erste Spieler seinen Tipp bestätigt hat. Um seinen Lösungsvorschlag zu bestätigen, sieht sich der Spieler geheim die fehlende Edelstein-Karte an und:

- Falls sein Tipp korrekt war, dreht er die Karte um und zeigt sie allen Spielern. Er wird zum Sieger erklärt.
- Falls sein Tipp falsch war, tauscht er den fehlenden Edelstein aus und das Spiel wird fortgesetzt. Dieser Spieler scheidet nun jedoch aus dem Spiel aus und darf nur noch Fragen der Mitspieler beantworten ohne selbst weiter zu suchen.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler den fehlenden Edelstein korrekt identifiziert hat.

Strategie Hinweise

Mit wachsender Erfahrung werden die Spieler ihre eigenen Methoden entwickeln, Hinweise und andere relevante Daten auf ihren Hinweiszetteln aufzunehmen. Es ist essentiell zu notieren, wer eine bestimmte Karte besitzt und wer eine bestimmte Karte nicht haben kann (z.B. wenn ein Spieler sagt, dass er keine Blauen Perlen besitzt).

Immer wenn ein Spieler befragt wird, erhalten alle Spieler Informationen anhand der angekündigten Kartenanzahl. Auch ein Informationsfetzen, der zunächst nutzlos erscheint, kann sich später entscheidend in der Kombination mit anderen Hinweisen auswirken.

***Beispiel:** Ein Spieler befragt einen anderen nach **Perlenhaufen** und bekommt zwei Karten überreicht. In deiner Hand befindet sich der **Blaue Perlenhaufen**. Später wird dir der **Gelbe Perlenhaufen** überreicht. Da es nur insgesamt vier Perlenhaufen-Karten gibt, weißt du, dass es sich bei den zuvor überreichten Karten um den **Roten Perlenhaufen** und den **Grünen Perlenhaufen** handelt haben muss und notierst diese Information als einen Hinweis.*

Variationen

Spiele um den zweiten, dritten etc. Platz

Zu Beginn des Spiels können die Spieler sich darauf einigen zu spielen bis es zwei oder mehr Gewinner gibt. In diesem Fall offenbart der erste Gewinner nicht die Identität des fehlenden Edelsteins, sondern ersetzt den Edelstein und teilt den anderen mit, dass seine Vermutung korrekt war. Der Gewinner beantwortet weiter Fragen anderer, nimmt aber nicht mehr selbst am Spiel teil.

Weitere fehlende Edelsteine

Wenn drei oder vier Spieler mitspielen, kann das Spiel herausfordernder gemacht werden, indem zwei (oder drei) Edelsteinkarten entfernt werden. Der Spielverlauf des Spiels ist identisch, mit der Ausnahme dass, um zu gewinnen, alle fehlenden Edelsteine korrekt identifiziert werden müssen.

Zusätzliche Befragungen

Jeder Spieler darf in seinem Zug einen oder zwei Mitspieler befragen. Falls zwei Mitspieler befragt werden, muss eine Ein-Element-Karte für den einen Mitspieler und eine Zwei-Element-Karte für den zweiten Mitspieler verwendet werden. Die Reihenfolge spielt dabei jedoch keine Rolle. Nach der Befragung zieht der Spieler zwei neue Suchkarten vom Stapel.

Super Sleuth

Diese Variation wird wie das normale Spiel gespielt mit der Ausnahme, dass niemals Karten überreicht werden. Wenn also eine Zwei-Element-Karte eingesetzt wird, teilt der befragte Mitspieler lediglich mit, wie viele entsprechende Karten er auf der Hand hält.

Über den Designer



Sid Sackson (1920-2002), der Designer von Sleuth, war ein richtiges Genie. Er hat unzählige brillante Spiele erschaffen, die bemerkenswert einfallsreich wie spielbar sind. Sleuth ist eines von über 50 veröffentlichten Sid Sackson Werken, von denen viele über Eagle-Gryphon Games erhältlich sind.



Entworfen von Sid Sackson
Entwickelt von Rick Soued
Darstellung & Produktion von Pixel Productions Inc.
Deutsche Übersetzung von Lisa P. Reitz
Deutsche Veröffentlichung Skellig Games

www.eagle-gryphon.com