

---

# SPIELREGEL FÜR SLEUTH

---

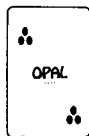
Bearbeitet von Eugen Oker

Sleuth kommt aus dem Englischen und wird „sluuth“ ausgesprochen. Es heißt so viel wie Spuren suchen oder Detektiv spielen. Im Spiel geht es darum, herauszufinden, welcher Edelstein aus einer kostbaren Kollektion gestohlen worden ist, wobei die Detektive nur Teil-Informationen besitzen und das Problem durch geschicktes Fragen und Folgern lösen müssen.

## DIE KARTEN

Sleuth wird mit 2 Kartenpaketen gespielt:

**Die Edelsteinkarten**, es sind 36 große, enthalten den kompletten Schatz, um den es im Spiel geht. Jede einzelne hat 3 Merkmale:



die **Art**, nämlich Diamant, Perle oder Opal  
die **Menge**, nämlich Einer, Zweier oder Dreier und  
die **Farbe**, nämlich rot, blau, grün oder gelb.

**Die Fragekarten**, es sind 54 kleine, lassen einfache oder doppelte Fragen zu. Fragen also nach nur einem Merkmal des Edelsteins, oder nach zwei Merkmalen, wobei die Karten mit „Freie Wahl“ dem Detektiv eine oder zwei Fragen nach eigener Wahl erlauben.

## DIE VORBEREITUNG

Jeder Spieler bekommt ein Sleuth-Formular, in das er seine Ermittlungen und Mutmaßungen eintragen kann. Jedes Formular reicht für 2 Spiele. Um die Aufzeichnungen geheim zu halten, faltet man es in der Mitte nach innen. Allgemeine Notizen, die nicht geheim sind, können so auf das leere Deckblatt gemacht werden.

Der durch das Los ermittelte Geber mischt die Edelsteinkarten, **entfernt eine Karte** so, daß sie weder er noch die Mitspieler sehen können und steckt sie weg, am besten in das leere Spiel-Etui. Um diese unbekannt Karte geht das Spiel: sie ist **der gestohlene Edelstein!**

Dann werden reihum und einzeln an alle Mitspieler verdeckt ausgegeben:

bei 3 Teilnehmern: 11 Karten (Rest 2 Karten)

bei 4 Teilnehmern: 8 Karten (Rest 3 Karten)

bei 5 Teilnehmern: 7 Karten (Rest 0 Karten)

bei 6 Teilnehmern: 5 Karten (Rest 5 Karten)

bei 7 Teilnehmern: 5 Karten (Rest 0 Karten)

Der verbleibende Rest wird offen auf den Tisch gelegt. Diese Karten kreuzen alle Detektive sofort auf ihren Formularen an, worauf sie beiseite gelegt werden können. Dann nimmt jeder seine Karten auf und kreuzt auch sie auf seinem Formular an, diesmal aber äußerst geheim!

	DIAMANTEN			PERLEN			OPALE		
	◆	◆◆	◆◆◆	○	○○	○○○	●	●●	●●●
			X						
		X							
	X				X	X		X	
						X			

Beispiel: In einem Spiel zu fünf bekam ein Detektiv folgende Karten: roter Diamanten-Dreier, blauer Diamanten-Zweier, grüner Diamanten-Zweier, grüner Perlen-Zweier, grüner Perlen-Dreier, grüner Opal-Zweier und gelber Perlen-Dreier. Er streicht diese Karten mit einem Kreuz auf seinem Formular, sie kommen als gesuchte nicht in Frage (s.Abb.).

**Die Fragekarten** werden ebenfalls gemischt. Jeder Detektiv kriegt vier davon. Sie werden offen vor den Spielern auf den Tisch gelegt. Der Rest kommt als verdeckter Stoß auf den Tisch.

## DAS SPIEL

Der Spieler links vom Geber beginnt das Spiel. Er wählt aus seinen ihm zugefallenen 4 Fragekarten eine aus und legt sie offen neben den Resttalon der Fragekarten.

Es kann dies eine einfache oder eine doppelte Frage, aber auch eine Doppelfrage mit freier Wahl sein. Die Frage ist an einen nach freiem Ermessen gewählten Mitspieler zu richten.



**Die einfache Frage** erlaubt nur die Frage **nach der Anzahl** der Karten mit dem gefragten Merkmal, das heißt, der befragte Spieler braucht nur laut zu sagen, wieviel Karten er auf der Hand hat mit diesem Merkmal. Es ist also eine Information für alle.

*Beispiel: Ein Detektiv spielt die Karte „Zweier“ und der von ihm Befragte hat den blauen Diamanten-Zweier, sowie den gelben und den grünen Perlen-Zweier. Er sagt, für alle Detektive vernehmbar: Ich habe 3 Zweier.*



**Die Doppelfrage.** Wer eine Frage nach 2 Merkmalen wählt, dem muß der Befragte die zutreffenden Karten verdeckt zureichen, wobei er deren Anzahl als Information für die anderen Detektive laut nennt. Der Frager streicht die gesehene Karten auf seiner Liste und gibt sie ebenso geheim wieder zurück.

*Beispiel: Ein Detektiv fragt einen anderen nach Opal-Einern. Dieser hat den blauen Opal-Einer und den gelben Opal-Einer. Er gibt dem Frager beide Karten und sagt den anderen: „Ich habe 2 Opal-Einer“.*



**Die Doppelfrage mit freier Wahl.** Es gibt deren zweierlei. Nämlich jene, die ein Merkmal festlegen, das andere aber offen lassen, und jene, die beide Merkmale offen lassen. Im letzteren Fall darf nicht nach zwei gleichen Merkmalen gefragt werden (zwei Edelsteinen, zwei Mengen oder zwei Farben), sondern nur nach zwei verschiedenen.

Wird nach der links abgebildeten Karte verfahren, die beide Fragen offen läßt, kann sich der Detektiv zwei Fragen nach verschiedenen Merkmalen aussuchen. Handelt es sich um eine der rechts abgebildeten Karten, die nur eine freie Frage gestattet, darf der Detektiv nach dem angegebenen und einem beliebigen (anderen) Merkmal forschen.

*Beispiel: Bei der Fragekarte „Freie Wahl‘ Zweier“ darf ein Detektiv nur nach Zweiern fragen, allerdings nach noch einem zweiten Merkmal, also nach „blauen Zweiern“, oder Diamanten-Zweiern, oder Perlen-Zweiern, oder Opal-Zweiern, etc.*

*Bei der Fragekarte „Freie Wahl“, darf er sich zwei Merkmale nach Gutdünken zusammenstellen, etwa nach roten Opalen, grünen Dreiern, Perlen-Zweier usw. fragen.*

Bei Fragen mit „Freier Wahl“ wird nur die Anzahl der Karten genannt, diese jedoch nicht gezeigt.

**WICHTIG!** Sleuth fällt sofort in sich zusammen, wenn auch nur einmal eine falsche Antwort gegeben worden ist! Geben Sie deshalb niemals Antworten, die Sie aus Ihrem Formular entnehmen, sondern blättern Sie Ihre Edelsteinkarten jedesmal sorgfältig durch, um absolut präzise Antworten zu liefern.

Ein Detektiv beendet seinen Zug, indem er sich eine neue Fragekarte vom verdeckten Talon nimmt und sie bei seinen verbliebenen dreien offen auflegt. Im Verlauf des Spiels passiert es zuweilen, daß alle 4 Fragekarten für den Spieler wertlos sind, ihm also nicht oder kaum noch weiterhelfen. In diesem Falle darf er, statt eine Frage zu stellen, alle 4 Fragekarten ablegen und sie vom Talon durch 4 neue ersetzen.

## SPIELENDEN

Wenn ein Detektiv meint, er kenne den gestohlenen Edelstein, darf er **jederzeit**, also auch außer der Reihe, seine Vermutung anmelden. Er kennzeichnet die Karte, die er für die gesuchte hält, auf seinem Formular mit einem Kreis und legt sein Formular beiseite. Danach darf er die gesuchte Karte anschauen, natürlich ebenfalls geheim, denn sein Verdacht kann ja falsch sein. Ist dies der Fall, legt er die Karte zurück und scheidet aus der Konkurrenz der Detektive aus. Er muß aber als Spieler noch bleiben, um auf Fragen der Spielrunde zu antworten. Seine Fragekarten kommen auf den Ablegestapel. Das Spiel geht in jedem Fall solange weiter, bis jemand den gestohlenen Edelstein genau seinen drei Merkmalen gemäß identifiziert. Geschieht dies nicht, endet die Partie unentschieden.

Stimmt freilich der Verdacht des Detektivs, so präsentiert er sein Formular samt dem gestohlenen und somit wiedergefundenen Edelstein, ist damit siegreicher Detektiv und beendet das Spiel sofort.

Glaubt ein Detektiv, nur noch eine Information zu benötigen, um dem gestohlenen Edelstein auf die Spur zu kommen, muß er warten, bis er wieder am Zug ist, und darf dann eine diesbezügliche Einfach- oder Doppelfrage stellen, ohne eine entsprechende Fragekarte zu haben. Dies verpflichtet ihn jedoch, sofort anschließend den gestohlenen Edelstein **sofort zu identifizieren**. Ist seine Frage daneben gegangen, kann er einfach raten oder freiwillig ausscheiden.

## STRATEGISCHE TIPS

Jeder Detektiv wird sicherlich seine eigenen Methoden hinsichtlich Fragen und Notizen entwickeln. Es ist wichtig, jede Information in einem Kürzel festzuhalten. Dabei können negative Antworten von besonderem Wert sein. Es darf also keineswegs ignoriert werden, wenn ein Spieler antwortet, er habe nichts. Selbstverständlich sind Frage und Antwort der anderen Detektive unter sich oft wertvoller als eigene Recherchen.

*Beispiel: Ein Spieler fragt einen anderen nach Perlen-Dreieern. Dieser zeigt ihm 2 Karten. Ein anderer Detektiv hat den blauen Perlen-Dreier und der gelbe Perlen-Dreier war im nicht ausgeteilten Rest zu Anfang des Spiels. Daraus schließt er messerscharf und richtig, daß die beiden Karten der rote und der grüne Perlen-Dreier sein müssen.*

## VARIATIONEN

**Mehrere Edelsteine verschwunden!** Für das Spiel für 3 oder 4 Personen können 2 (oder gar 3) Edelsteinkarten weggellegt werden. Das Spiel verläuft wie geschildert, aber es müssen alle gestohlenen Karten auf einmal und zwar von einem Detektiv genau identifiziert werden.

**Doppelbefragung.** Es darf noch ein zweiter Spieler befragt werden, aber nur, wenn die erste Frage eine solche nach **einem** Merkmal war. Nur darf ein zweiter Spieler mit einer Doppelfragekarte belästigt werden.

**Super-Sleuth.** Hier werden keine Karten gezeigt! Auch auf Doppelfragen antworten die Befragten nur mit Angabe der Zahl.

