

Alles auf einen Blick

Das Spiel besteht aus mehreren Kriminalfällen (Einer pro Spieler)

Der **Mitwisser** zieht verdeckt Täter und Tatwaffe erhält **10 Karten**

Jede **Spürnase** verbirgt Plättchen im Aufsteller erhält **7 Karten**

❖ **Linker Nachbar des Mitwissers eröffnet immer ersten Stich**

❖ **Jeder spielt reihum eine beliebige Karte**

❖ **Wer hat diesen Stich gewonnen?**

1. Tatwaffe und Täter sind immer Trumpf!
2. Volltrumpf sticht Waffentrumpf sticht Tätertrumpf sticht Nichttrumpf.
3. Bei gleicher Trumpfsorte sticht die Karte mit dem höchsten Zahlenwert.
4. Jede Phantomkarte ist immer Tätertrumpf – und nie Waffentrumpf.
5. Bei völlig gleichwertigen Karten sticht die (davon) zuerst gespielte.

Der **Mitwisser** gibt bekannt, wer den Stich gewonnen hat, aber **nicht, weshalb**.

❖ **Fahndung zu jedem Stich:**

Stichkarten noch liegen lassen (Wer Fall schon gelöst hat, fahndet nicht)

🔍 Jede **Spürnase** zeigt **Mitwisser** 2 Plättchen: Sind dies Tatwaffe und Täter?

❖ **Ein oder beide Plättchen falsch: Falscher Verdacht**

• keine Ermittlungspunkte

❖ **Beide Plättchen korrekt: Fall gelöst**

• **Ermittlungspunkte Spürnase** = Anzahl Handkarten + 1

🔍 Haben alle **Spürnasen** Tatwaffe und Täter ermittelt?

• **Ermittlungspunkte Mitwisser** = Anzahl aller gespielten Stiche

🔍 Gibt es nach 7 Stichen noch erfolglose **Spürnasen**?

• **Ermittlungspunkte Mitwisser** = 8

❖ **Stichgewinner:**

- stapelt Stich vor sich: eigene Karte oben (Karten drunter nicht mehr ansehen)
- eröffnet nächsten Stich

Nach 7 Stichen endet der Kriminalfall

❖ **Stichpunkte:**

📁 **Spürnasen** und **Mitwisser** bekommen für jeden eigenen Stich 1 Punkt

Nächster Kriminalfall: linker Nachbar des **Mitwissers** wird neuer **Mitwisser**

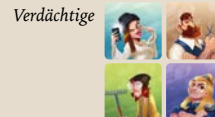
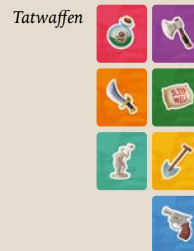
Spielende: Jeder war einmal **Mitwisser** (für einen kompletten Kriminalfall)

Sieger: Wer die meisten Ermittlungs- und Stichpunkte hat



STICH

für STICH



Schlaue Tipps für gute Ermittler:

- Als **Mitwisser** spielt ihr am besten solche Karten in den Stich, die es den **Spürnasen** schwer machen, herauszufinden, was Trumpf ist.
- Als **Spürnasen** spielt ihr am besten solche Karten in den Stich, die es euch selbst leicht machen, herauszufinden, was Trumpf ist.

Sobald du im laufenden Kriminalfall als **Spürnase** Täter und Tatwaffe herausgefunden hast, kannst du dich beim weiteren Ausspielen der Karten ganz unterschiedlich verhalten. Diese drei Möglichkeiten gibt es:

- Mach es den übrigen **Spürnasen** schwerer den Fall ebenfalls zu lösen. Spiele möglichst Karten die nicht eindeutig den Trumpf preisgeben.
Dein Ziel dabei:
Andere **Spürnasen** sollen (deutlich) weniger Ermittlungspunkte gewinnen als du selbst!
- Mach es dem **Mitwisser** schwer, Tatwaffe und Täter vor den (übrigen) **Spürnasen** zu verbergen. Spiele möglichst Karten, die es den anderen **Spürnasen** erleichtert, die Trümpfe zu erkennen.
Dein Ziel dabei:
Der **Mitwisser** soll weniger Ermittlungspunkte gewinnen, als ihm lieb wäre.
- Versuche einfach nur möglichst viele Stiche zu gewinnen – ganz egal, ob dies Trümpfe eher verschleiert oder verrät.
Dein Ziel dabei:
Stichpunkte gewinnen.

Besonders clever spielst du natürlich, wenn du diese 3 Möglichkeiten so kombinierst, dass es dir selbst mehr Ermittlungs- und Stichpunkte einbringt, als allen anderen!

Overview

The game consists of several criminal cases (one per player)

The **confidant** secretly draws 1 culprit and 1 weapon → gets **10 cards**

Each **sleuth** hides tiles on his rack → get **7 cards**

- ❖ The player seated to the left of the **confidant** always leads the first trick
- ❖ All the others, in turn, play any one card
- ❖ Who wins this trick?

1. The weapon and the culprit are always trumps!
2. Full trump beats weapon trump beats culprit trump beats non-trump.
3. With the same kind of trump, the card with the higher number prevails.
4. Every phantom card is always a culprit trump – and never a weapon trump.
5. With completely equivalent cards, the one that has been played first trumps.

The **confidant** announces who wins the trick – but not why.

❖ Search in each trick:

Leave the cards of the trick still in place (players who have already solved the case don't participate in the search)

Each **sleuth** shows the **confidant** two tiles: Are these the weapon and the culprit?

❖ One or both tiles incorrect: false suspicion

• No investigation points

❖ Both tiles correct: case solved

• **Investigation points for the sleuth** = number of hand cards + 1

Have all **sleuths** figured out the weapon and the culprit?

• **Investigation points for the confidant** = number of all tricks played

Are there still any unsuccessful **sleuths** after 7 tricks?

• **Investigation points for the confidant** = 8

❖ Winner of the trick:

- piles up the cards of the trick in front of him, with his own card on top (nobody may look at the cards underneath it any more)
- leads the next trick

After 7 tricks, the current criminal case ends

❖ Trick-taking points:

The **sleuths** and the **confidant** get 1 point for each trick they have won

Next criminal case: Player to the left of the current **confidant** becomes the new **confidant**

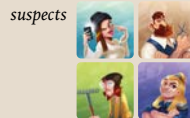
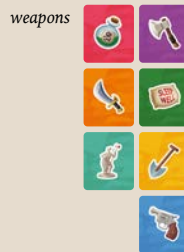
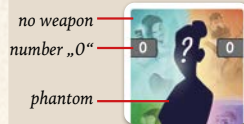
End of the game: Everybody has been the **confidant** once (in one complete criminal case)

Winner: The player with the most investigation points and trick-taking points



STICH

für STICH



Smart tips for good investigators:

- As the **confidant**, it is best to play cards into the trick that make it difficult for the **sleuths** to figure out what is trump.
- As a **sleuth**, it is best to play cards into the trick that make it easy for yourself to figure out what is trump.


Once you have deduced the culprit and the weapon in the current criminal case, you can act in different ways while you continue playing cards. You have the following three possibilities:


- Make it harder for the other **sleuths** to also solve the case. If possible, play cards that don't clearly reveal the trump.
Your goal is:
To keep the other **sleuths** from gaining as many investigation points as you!
- Make it difficult for the **confidant** to hide the weapon and the culprit from the (other) **sleuths**. If possible, play cards that make it easier for the other **sleuths** to find out the trumps.
Your goal is:
To keep the **confidant** from gaining as many investigation points as he would like to get.
- Simply try to win as many tricks as possible – no matter whether this disguises trumps or rather discloses them.
Your goal is:
To gain trick-taking points.

Of course, it is particularly smart to combine these three possibilities so that you gain more investigation points and trick-taking points than any other player!

Aide de jeu

Une partie se décompose en plusieurs affaires (une par joueur).

 **L'indict** tire secrètement 1 arme et 1 suspect ; reçoit **10 cartes**

 Chaque **détective** cache ses tuiles sur son chevalet ; reçoit **7 cartes**

❖ **Le voisin de gauche de l'indict entame toujours le 1^{er} pli.**

❖ **Chacun à tour de rôle joue une carte au choix.**


❖ **Qui gagne ce pli ?**

1. L'arme du crime et le coupable sont toujours des atouts.
2. Super-atout l'emporte sur atout Arme qui l'emporte sur atout Coupable qui l'emporte sur sans atout.
3. Si atouts de même type, la carte de plus forte valeur l'emporte.
4. Chaque carte Fantôme est toujours un atout Coupable, jamais un atout Arme.
5. En cas d'égalité parfaite, la 1^{re} carte jouée l'emporte.

L'indict annonce qui gagne le pli, mais **jamais pourquoi**.

❖ **Phase de recherches après chaque pli :**

Laisser les cartes jouées (celui qui a déjà résolu l'affaire ne cherche plus).


 Chaque **détective** montre 2 tuiles à **l'indict** :
Est-ce que ce sont l'arme du crime et le coupable ?


❖ **1 ou les 2 tuiles fausse(s) : Fausse piste.**

• Pas de Points d'Enquête.

❖ **2 tuiles correctes : affaire résolue.**


• **Points d'Enquête pour le détective** = nombre de cartes encore dans sa main + 1.

 Tous les **détectives** ont trouvé l'arme du crime et le coupable ?
• **Points d'Enquête pour l'indict** = nombre total de plis joués.


 **Détectives** n'ayant pas encore trouvé à l'issue du 7^e pli ?
• **Points d'Enquête pour l'indict** = 8

❖ **Vainqueur du pli :**


- Empile le pli devant lui : sa carte visible au-dessus (cartes en dessous plus accessibles) ;
- Entame le pli suivant.


 Affaire terminée après 7 plis.

❖ **Points de Pli**

 **Détectives** et **indict** marquent
1 Point de Pli par pli devant eux.

 **Affaire suivante** : Voisin de gauche devient le nouvel **indict**.

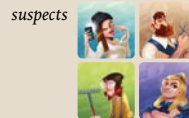
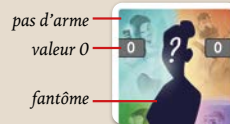
 **Fin de la partie** : Chacun a été **indict** une fois (pour une affaire complète).

 **Vainqueur** : Celui qui totalise le plus de Points d'Enquête et de Pli.



STICH

für STICH



Précieux conseils tactiques

- L'**Indic** a intérêt à jouer des cartes qui compliquent la tâche des **détectives** pour trouver les atouts.
- Les **détectives** ont intérêt à jouer des cartes qui facilitent leur recherche des atouts.

Dès qu'un **détective** a découvert le coupable et l'arme du crime, il peut se comporter de trois manières différentes en jouant les cartes qu'il lui reste :

- Il peut compliquer la tâche de ses collègues qui tentent encore de résoudre l'affaire. Il s'arrange alors pour jouer des cartes qui ne donnent pas trop **d'indices** sur les atouts.
Son but est alors de faire en sorte que les autres **détectives** gagnent (beaucoup) moins de Points d'Enquête que lui !
- Il peut compliquer la tâche de l'**Indic** qui tente de cacher le coupable et l'arme du crime aux **détectives** encore sur l'affaire. Il joue alors des cartes qui les aident à découvrir les atouts.
Son but est alors que l'**Indic** marque moins de Points d'Enquête qu'espéré.
- Il peut essayer de gagner le plus de plis possibles, sans se soucier de savoir s'il dévoile ou cache les atouts.
Son but est alors de marquer des Points de Pli.

Votre tactique peut s'avérer particulièrement judicieuse si vous arrivez à combiner ces 3 options, de manière à marquer plus de Points d'Enquête et de Pli que les autres !

Foglio riassuntivo

Il gioco è composto di diversi casi criminali (uno per giocatore)

Il **testimone** tira assassino e arma del delitto a faccia in giù, riceve **10 carte**

Ogni **investigatore** tiene nascoste le tessere nell'apposito supporto, riceve **7 carte**

- Il giocatore seduto alla sinistra del **testimone** comincia sempre la prima mano
- Ognuno, a turno, gioca una carta a scelta
- Chi vince questa mano?

- Arma del delitto e assassino sono sempre carte vincenti!
- Presca completa vince su presa d'arma, che vince su presa d'assassino, che vince su non-presca.
- Con lo stesso tipo di presa vince la carta con il numero più alto.
- Ogni carta fantasma è una presa di assassino, e mai una presa d'arma.
- In caso di carte dello stesso identico valore, vince quella che è stata giocata per prima.

Il **testimone** annuncia chi ha vinto la mano, ma **non il motivo della vincita**.

Investigazione dopo ogni mano:

Lasciate sul tavolo le carte della mano vinta (chi ha già risolto il caso non investiga più).

Ogni **investigatore** mostra al **testimone** 2 tessere: corrispondono all'arma del delitto e all'assassino?

- Una o entrambe le tessere sbagliate: sospetti sbagliati
 - nessun punto indagine
- Entrambe le tessere corrette: caso risolto
 - Punti indagine per investigatori** = Numero di carte che hanno in mano + 1

Tutti gli **investigatori** hanno individuato l'arma del delitto e l'assassino?

- Punti indagine testimone** = numero di tutte le mani giocate

Dopo 7 mani rimangono degli **investigatori** che non hanno avuto successo?

- Punti indagine testimone** = 8

Vincitore della mano:

- impila la mano vinta davanti a sé: la propria carta in cima (non guardare più le carte sotto)
- comincia la prossima mano

Dopo 7 mani il caso criminale termina

Punti presa:

Investigatori e **testimoni** ricevono 1 punto per ogni vincita

Il **prossimo caso criminale**: il giocatore seduto alla sinistra del **testimone** diventa il nuovo **testimone**

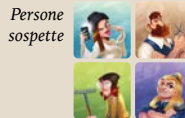
Fine del gioco: ogni giocatore è stato **testimone** una volta (per un caso criminale completo)

Vincitore: chi ha ricevuto il maggior numero di punti indagine e punti presa



STICH

für STICH



Consigli per bravi investigatori:

- Come **testimone** conviene giocare delle carte che impediscono agli **investigatori** di scoprire le carte vincenti.
- Come **investigatori** conviene giocare delle carte che vi aiutano a scoprire quali sono le carte vincenti.

Quando in veste d'**investigatore** hai scoperto l'assassino e l'arma del delitto del corrente caso criminale, puoi scegliere come comportarti giocando il resto delle carte. Ci sono queste tre possibilità:

- Rendi il caso difficile da risolvere per gli altri **investigatori**. Cerca di giocare delle carte che non svelano le carte vincenti.
Il tuo obiettivo:
Gli altri **investigatori** devono ricevere (decisamente) meno punti indagine di te!
- Fai sì che il **testimone** faccia fatica a tenere segreti l'arma del delitto e l'assassino dagli (altri) **investigatori**. Cerca di giocare delle carte che aiutano gli **investigatori** a individuare le carte vincenti.
Il tuo obiettivo:
Il **testimone** deve ricevere meno punti indagine possibili.
- Cerca semplicemente di fare più vincite possibili, senza curarti se questo camuffa o rivela le carte vincenti.
Il tuo obiettivo:
Vincere punti presa.

Il miglior modo di giocare, naturalmente, è combinando queste 3 possibilità in modo tale da ottenere più punti indagine e punti presa degli altri giocatori.