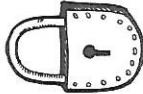




MARLOWE

Tatverdächtigen-Karte verdeckt auf die Täter-Karte. Geben weitere Spieler einen Tip ab, legen sie ihre Karte auf bereits liegende Karten. Am Spielende dreht man die Tips um und kann an Hand der Symbole erkennen, welche Spieler welchen Tip abgegeben hat. Der Spieler, der den ersten richtigen Tip abgegeben hat, erhält 5 Sonderpunkte.

Achtung! Alle Karten, mit denen die Spieler getippt haben, werden am Spielende wieder auf die Hand genommen. Wer dann den Täter nicht besitzt erhält entsprechend Minuspunkte bzw. keine Punkte (bei Verwendung der Regel 10.2).



Schau mir in die Karten, Kleines

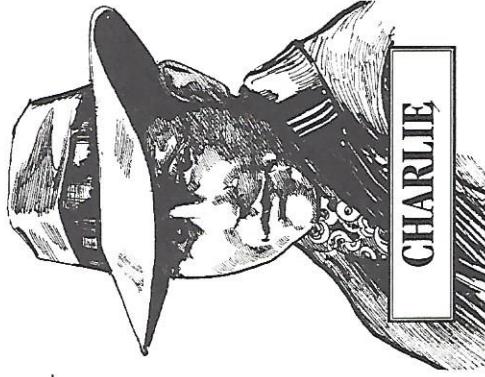
von Uwe Rosenberg

Ein außergewöhnliches Kartenspiel für 3 bis 5 Schnüffler ab 10 Jahren

...das mitleidige Klappern der letzten Cents in meinen Hosentaschen, die ansonsten so leer wie Kopf und Magen waren, ermahnten mich diesen Fall doch zu übernehmen. Erst langsam begannen meine grauen Zellen die ganze Niederträchtigkeit dieses Verbrechens zu registrieren und der Anblick des Blutes auf den ausgetretenen Holzdielen der Absteige, die sich 'Palace Hotel' nannte, setzte meinen Puls in Bewegung.

Sechs Verdächtige konnten meine Augen, von denen eines immer noch die blauumrandete Grußbotschaft meines letzten Sparing-partners trug, in dem trostlosen Zimmer ausmachen.

Dieser Job war nicht von der leichten Sorte. Das Einzige, was ich ganz sicher wußte: Die Dollarsonne würde für mich nur aufgehen, wenn ich den Fall in dieser Nacht noch löse...





1. Das Spielmaterial

- 30 Karten "Tatverdächtig"
- 30 Karten "Aussage"
- 24 Karten "Untersuchung"
- 18 Karten "Indiz"
- 1 Karte "Täter"
- 1 Spielanleitung

2. Die Vorbereitungen

Die Karten werden nach "Tatverdächtig", "Aussage", "Untersuchung", "Indiz" und "Täter" getrennt. Wir empfehlen, daß jeder Mitspieler einen der Kartensätze übernimmt und "bearbeitet".

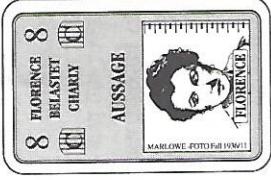
2.1 Die Tatverdächtigen-Karten

Jeder Spieler erhält von jedem Tatverdächtigen eine Karte mit dem jeweils gleichen Symbol (z.B. Hut, Revolver), so daß jeder Mitspieler jeweils eine Karte von jedem Charakter besitzt. Überzählige Kartensätze werden ganz aus dem Spiel genommen.



2.2 Die Aussage-Karten

Die Aussage-Karten werden gründlich gemischt und je nach Spielerzahl aufgeteilt: Bei 3 Spielern erhält jeder 3 Aussage-Karten und bei 4 oder 5 Spielern jeder 2 Aussage-Karten. Der übrigen Aussage-Karten werden zur Seite gelegt, da später noch Untersuchungs-Karten beigemischt werden.



2.3 Die Untersuchungs-Karten

Die 24 Untersuchungs-Karten werden nach Personen sortiert, so daß 6 Stapel mit je vier Karten von einer Person entstehen. Jeder Stapel wird einzeln und verdeckt auf den Tisch gelegt, so daß die Karte "Alibi" bei jedem Stapel unten

und die **drei Karten "Kein Alibi"** oben liegen.

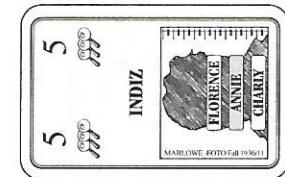
Diese sechs Stapel werden nun so auf dem Tisch miteinander vertauscht, daß kein Spieler mehr weiß, welche Person zu welchem Stapel gehört. Dabei darf die Reihenfolge der Karten innerhalb der Stapel nicht verändert werden.

Dann wird von einem beliebigen Stapel die unterste Karte (= Alibi), und von den fünf anderen Stapeln jeweils die oberste Karte (= kein Alibi) genommen. Diese 6 Karten werden unter die einzelne Täter-Karte gelegt. Die Person, dessen Alibi-Karte nun aus dem Spiel ist, ist der Täter.

Die verbliebenen sechs Stapel mit jeweils 3 Untersuchungs-Karten werden nun in den Stapel der Aussage-Karten eingeschüttet und der Stapel verdeckt in die Tischmitte gelegt.

2.4 Die Indiz-Karten

Die 18 Indiz-Karten werden gründlich gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt.



Die Spieler nehmen ihre 6 Tatverdächtigen und die Aussagekarten auf die Hand. Der Reihe nach nennt jeder die Summe der Werte seiner Aussage-Karten. Der Spieler mit der höchsten Summe beginnt, bei Gleichtstand der jüngste Spieler. Die anderen folgen jeweils im Uhrzeigersinn.

3. Das Ziel

Natürlich gilt es, am Ende den Täter zu stellen. Zudem sollte man die meisten Siegpunkte gesammelt haben. Siegpunkte gibt es für den richtigen Täter, sowie für die entsprechenden Aussage- und Indizien-Karten gegen ihn. Minuspunkte erhält, wer den Aussagen des Täters auf den Leim gegangen ist.



4. Der Spielablauf

Wer am Zuge ist, zieht eine Karte vom verdeckten Stapel der Untersuchungs- und Aussage-Karten. Je nach Kartenart gibt es folgende Möglichkeiten:

- Eine **Aussage-Karte** nimmt der Spieler auf die Hand. Danach wählt er eine beliebige Karte aus seiner Hand und legt sie auf den offenen Ablagestapel. Aussage-Karten bilden dabei einen offenen Ablagestapel. Auch die gerade gezogene Karte darf wieder abgelegt werden. Ein Spieler kann auch Karten der Tatverdächtigen ablegen (siehe unter "Ablegen von Tatverdächtigen").
- Bei einer **Untersuchungs-Karte** muß der Spieler laut einer Untersuchung ankündigen (siehe "Untersuchung"). Danach muß der Spieler auf jeden Fall diese Untersuchungs-Karte auf den verdeckten Ablagestapel legen.

Nach Ablegen einer Karte setzt der linke Nachbar das Spiel fort.

Karte vom Stapel, die er wieder offen vor sich ablegt. Indizien-Karten legt man immer offen vor sich auf den Tisch. Besitzt man mehr als eine Indizien-Karte, bilden die Karten einen offenen Stapel, so daß immer nur die oberste Karte zu sehen ist.

Gibt es bei einer Untersuchung keinen Sieger, so wird die Untersuchungs-Karte allen Spielern gezeigt und dann auf den verdeckten Ablagestapel gelegt. Die Indizien-Karte erhält der Spieler, der die Untersuchungs-Karte gezogen hat. Allerdings darf er die Indizien-Karte nur vom verdeckten Stapel ziehen und nicht von einem Mitspieler.

Nachdem die Indizien-Karte dieser Untersuchung vergeben wurde, zeigt der Spieler, der die Untersuchungs-Karte gezogen hat, diese Karte seinem **linken und rechten Nachbar**. Befindet sich darunter der Spieler, der die Indizien-Karte erhalten hat, so darf dieser die Untersuchungs-Karte nicht sehen. Anschließend wird die Untersuchungs-Karte auf den verdeckten Ablagestapel gelegt.

5. Die Untersuchung

Wer eine Untersuchungs-Karte zieht, gibt dies laut und unter Nennung des Namens bekannt: "Ich habe eine Untersuchung gegen Emilio." Dabei verrät er nicht, ob die Person auf dieser Karte ein Alibi oder kein Alibi besitzt.

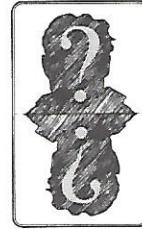
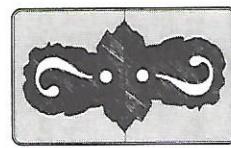
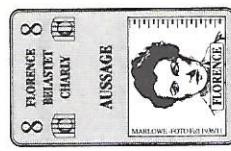
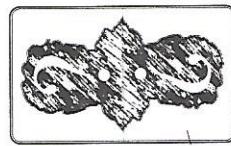
Die Mitspieler überprüfen ihre Karten und nennen die Anzahl der Aussage-Karten, die sie gegen diese Person besitzen: "Ich habe 2 Karten gegen Emilio." Dabei beginnt immer der linke Nachbar des Spielers, der die Untersuchungs-Karte gezogen hat. Eine Aussage erfolgt dabei immer gegen die Person, deren Anfangsbuchstabe in dem Gitter der Aussage-Karte steht.

Es ist erlaubt, weniger Karten anzusagen, als man tatsächlich von der Person besitzt. Eine einmal angegesagte Anzahl kann jedoch nicht wieder rückgängig gemacht werden. Der Spieler mit den meisten Aussage-Karten gegen die Person gewinnt die Untersuchung. Haben mehrere Spieler gleich viele Karten, so gewinnt der Spieler mit der höchsten einzähnlichen Karte.

Der "Sieger" dieser Untersuchung zieht eine **Indizien-Karte vom verdeckten Stapel**, oder wählt eine bereits offen ausliegende Karte von **einem der Mitspieler**. Dabei darf jeweils nur die oberste Indizien-Karte genommen werden. Der Spieler, der dadurch eine Indizien-Karte verliert, erhält sofort eine Ersatz-

6. Ablegen von Tatverdächtigen

Wer eine Aussage-Karte vom Stapel gezogen hat, kann diese auf der Hand behalten und stattdessen eine Tatverdächtigen-Karte abwerfen. Dadurch erhält man zusätzliche Punkte bei kommenden Untersuchungen und zum Spielende. Allerdings schaltet man den abgelegten Tatverdächtigen als Täter für den Rest des Spieles aus. Man kündigt den Mitspielern an, daß man einen Tatverdächtigen als Täter ausschaltet und legt die Karte auf den verdeckten Ablagestapel, in dem sich auch die abgelegten Untersuchungs-Karten befinden.



Indizien-Karten (Verdeckt)

Aussage-Karten (Offen)

Aussage-Karten (Verdeckt)



7. Die Notizen

Schriftliche Notizen sind eines Schräfflers in Marlowes Fußstapfen nicht erlaubt. Stattdessen kann man mit Hilfe der Tatverdächtigen-Karten seine Erkenntnisse festhalten. Hierzu unser Tip:

Tatverdächtige, von denen man noch keine Information besitzt, werden normal auf der Hand gehalten, am besten links neben den Aussage-Karten. Erhält man die erste Info, sollte man die Karte auf der Hand umdrehen, so daß das Bild auf dem Kopf steht. Bei der zweiten Info empfehlen wir, die Karte erneut umzudrehen und rechts neben die Aussage-Karten zu stecken. Bei der dritten Info sollten man sich bereits schlüssig sein, ob die Person als Täter in Frage kommt. Erhalten Sie von einer Person die Info "Alibi", dann kann man sie als Täter bereits ausschließen und später ablegen.

8. Das Spielende

Das Spiel endet, sobald die letzte Karte vom Stapel gezogen wurde und dieser Spieler noch eine Karte abgelegt hat.

9. Die Wertung

Direkt nach Spielende gibt jeder Spieler noch einen Tip auf den Täter ab und legt die entsprechende Tatverdächtigen-Karte verdeckt vor sich auf den Tisch. Danach werden die sechs Karten, die zu Spielbeginn unter der Täter-Karte abgelegt wurden, aufgedeckt. Die Person, deren Karte das "Alibi" zeigt, ist der Täter. Wer den Täter erkannt hat, erhält bei der Wertung 10 zusätzliche Siegpunkte. Danach nimmt jeder seine Tatverdächtigen-Karte wieder auf die Hand.

9.1 Die Pluspunkte

- Wer den Täter erkannt hat, erhält 10 Siegpunkte.
- Indizien-Karten, die den Täter zeigen, zählen Siegpunkte gemäß ihrem Wert (5, 7 oder 12).
- Alle Aussage-Karten auf der Hand der Spieler, die den Täter

belasten (= Anfangsbuchstabe hinter Gittern), zählen ebenfalls Siegpunkte entsprechend ihres Wertes (6 bis 10).

9.2 Die Minus-Punkte

- Wer den Täter nicht mehr als Tatverdächtigen-Karte auf der Hand hält, bekommt 10 Minuspunkte.
- Alle Aussage-Karten des Täters auf der Hand der Spieler (= Farbe des Täters) werden entsprechend ihres Wertes als Minuspunkte abgezogen.

Wer am Ende die meisten Siegpunkte aufweist, gewinnt das Spiel und gewinnt Marlowes besondere Anerkennung.

10. Zusätzliche Regeln für Profis

10.1 Vom offenen Stapel ziehen

Nun ist es erlaubt, Karten vom offenen Ablagestapel zu ziehen, bevor man eine Karte vom verdeckten Stapel zieht. Nach dem ziehen einer Karte vom offenen Stapel muß jedoch sofort eine Karte abgelegt werden. Eine Tatverdächtigen-Karte legt man auf den verdeckten, eine Aussage-Karte auf den offenen Ablagestapel.

Jeder Spieler darf sich jederzeit die fünf obersten Karten des Ablagestapels ansehen. Theoretisch kann ein Spieler durch Ablegen von Tatverdächtigen die obersten fünf Karten des offenen Ablagestapels ziehen.

Will man keine Karte mehr vom offenen Stapel ziehen, nimmt man seine normale Karte vom verdeckten Stapel.

10.2 Siegpunkte nur bei richtigem Täter

Nur wer den Täter am Spielende noch zurück behalten hat, bekommt Siegpunkte. Wer den Täter bereits vorher abgelegt hat, erhält überhaupt keine Punkte.

10.3 Täter tippen

Nun gibt es Sonderpunkte für den Spieler, der als erster den Täter erkannt hat. Wer an der Reihe ist, darf einen Tip abgeben. Dazu legt man die entsprechende