
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 geschickte 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.

Ersatzteile für alle 3M Spiele können direkt bei der 3M DEUTSCHLAND bezogen werden.



3M DEUTSCHLAND GMBH

Hauptabt. Handelswaren
404 Neuß 1 · Postfach 643 · Tel. 141

HW 268-08

Urheberrechtlich geschützt



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 „Zweiter“ und der von ihm Befragte hat den blauen Diamanten-Zweiter, sowie den gelben und den grünen Perlen-Zweiter. 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 gesehenen 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“ darf ein Detektiv nur nach Zweitern fragen, allerdings nach noch einem zweiten Merkmal, also nach „blauen Zweitern“, oder Diamanten-Zweitern, oder Perlen-Zweitern, oder Opal-Zweitern, etc.

Bei der Fragekarte „Freie Wahl“, darf er sich zwei Merkmale nach Gutdünken zusammensstellen, etwa nach roten Opalen, grünen Dreieren, Perlen-Zweiter 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 unterschieden.

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.