

Jens-Florian Groß

MORDS STORY

**Erfindet euren
eigenen Fall!**

GMEINER



Mordsgeschichten

Ein Mord erschüttert die Stadt. Ihr seid gefragt, als Ermittlerteam gründliche Arbeit zu leisten und die Einzelheiten der Tat ausführlich zu besprechen. Findet die notwendigen Beweise, um gemeinsam alle Fragen zum Tatbergang beantworten zu können! Eurer Kreativität und Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt, denn jeder Fall hat seine eigene Geschichte!

Ziel des Spiels

Als ebenso clevere wie wortgewandte Ermittler **sammelt ihr Beweise** und **beantwortet die ausliegenden Fragen** zu einem Mordfall! **Beantwortete Fragen bringen euch Punkte.** Gefragt sind möglichst einfallsreiche und unterhaltende Antworten, um gemeinsam einen besonders spannend erzählten Fall zu »erfinden«. Im großen Finale gibt es **zusätzliche Punkte für alle, die sich besonders gut an die beantworteten Fragen erinnern.** Wer insgesamt die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel und wird zur neuen Leitung der Mordkommission ernannt.

Spielmaterial

»MordsStory!« ist ein Spiel **für 2 bis 4 Personen** ab 14 Jahren. Es umfasst:

- **50 Beweis-Karten** (aus zehn verschiedenen Kategorien)



Bsp.:
Beweis-Karte der
Kategorie »Verdächtiger«
(Vorder- und Rückseite)

- **35 Frage-Karten** (bestehend aus 1-Punkt-Fragen, 1-Punkt-Tausch-Fragen und 2-Punkte-Fragen – sortiert in drei Kategorien: A (12 Karten), B (13 Karten) und C (10 Karten))



Bsp.: 1-Punkt-Frage der Kategorie A, 1-Punkt-Tausch-Frage der Kategorie B und 2-Punkte-Frage der Kategorie C (jewe. Vorder- und Rückseite)

- **4 Charakter-Karten**



Charakter-Karten (Vorderseiten und Rückseite)

Spielaufbau

- **Mischt alle Beweis-Karten.**
- Anschließend nehmt ihr euch **jeweils 4 Beweis-Karten, die ihr offen vor euch** auslegt.
- **Die restlichen Beweis-Karten legt ihr verdeckt als Nachziehstapel** bereit.
- **Sortiert nun die Frage-Karten nach den Buchstaben auf ihren Rückseiten in drei Stapel (A, B und C)** und mischt jeden Stapel. Nehmt **verdeckt von jedem Stapel 6 Karten** und legt die restlichen Frage-Karten zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.
- **Legt die 6 Karten vom Stapel A für alle sichtbar offen** in der Tischmitte aus.

Dann legt ihr **die 6 Karten vom Stapel B auf die 6 Karten vom Stapel C** und platziert diesen **verdeckten Nachziehstapel** neben den offenen Frage-Karten.

Sieht euer Spielaufbau ungefähr so aus? Dann seid ihr nun startklar!

Nachziehstapel
Beweise



Nachziehstapel
Fragen (B + C)



Auslage
Spieler 1



Aufgedeckte Fragen (A)



Auslage
Spieler 2



Auslage
Spieler 3

Charaktere – Wer seid ihr?

Bevor es losgeht, zieht jeder von euch noch **eine der 4 Charakter-Karten**. Im Verlauf des Spiels habt ihr jeweils **eine**

Besonderheit beim Erzählen und eine Spezialfähigkeit:

- **Tom** erzählt besonders blutig. Er hat 3 seiner Beweis-Karten verdeckt vor sich liegen, die er sich jederzeit anschauen darf. Nur sein offener Beweis kann von anderen Spielern ertauscht werden. Zu Beginn des Spiels und wenn er Beweise nachzieht, darf Tom sich aussuchen, welche seiner Beweis-Karten er verdeckt.
- **Dario** erzählt besonders absurd. Er darf immer 2 gleiche Beweise (= 2 Beweis-Karten einer Kategorie) als 1 beliebigen anderen Beweis (= 1 Beweis-Karte einer anderen Kategorie) verwenden.
- **Anna** erzählt besonders blumig. Sie darf nach dem Beantworten jeder Frage 1 ihrer Beweise mit 1 Beweis eines Mitspielers tauschen.
- **Selina** erzählt besonders gründlich. Wenn sie Beweis-Karten nachzieht, darf sie immer 1 Karte zusätzlich ziehen und aus den gezogenen Beweisen auswählen. Die nicht gewählte Beweis-Karte legt sie wieder auf den Nachziehstapel zurück.

Ablauf des Spiels – Wie wird gespielt?

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Krimi gelesen oder gesehen hat, beginnt.

In deinem Zug kannst du

- entweder **A. Eine der ausliegenden Fragen beantworten**
- oder **B. Einen deiner Beweise austauschen**

A. Eine der ausliegenden Fragen beantworten

Um eine der offen ausliegenden Fragen zu beantworten, nimmst du von deinen **Beweis-Karten** diejenigen, **die zu den auf der Frage-Karte geforderten Beweisen passen**. Diese zeigst du den anderen und erzählst ihnen mög-

lichst kreativ, wie die Antwort auf die Frage lautet und wie sich somit euer gemeinsamer Fall entwickelt. Dabei baust du die von dir verwendeten Beweise in deine Erzählung ein.

Die **beantwortete Frage-Karte** legst du dann verdeckt vor dir ab. Du erhältst am Ende des Spiels die auf der Karte angegebenen Punkte (1 oder 2).


Dario darf z.B. 2 »Handy«-Karten als 1 »Zeuge«-Karte benutzen.

Anschließend legst du **eine neue Frage-Karte vom Nachziehstapel** offen aus, so dass sich wieder 6 Fragen-Karten nebeneinander auf dem Tisch befinden. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird keine Frage-Karte mehr nachgelegt.

Selina nimmt 1 Beweis-Karte mehr, wählt aus und legt dann 1 Karte wieder ab.

Danach legst du deine **verwendeten Beweis-Karten offen auf den Ablagestapel** und ziehst die **gleiche**

Anzahl Beweis-Karten vom Nachziehstapel nach. Die neuen Beweis-Karten legst du vor dir aus. (*Hinweis: Bist du »Tom«, kannst du frei entscheiden, welche 3 deiner 4 Beweis-Karten du verdecken möchtest!*)

War die beantwortete Frage eine **Tausch-Frage** (Symbol: ) , kannst du zusätzlich noch 1 deiner Beweis-Karten gegen 1 Beweis-Karte eines beliebigen Mitspielers tauschen.

Anna darf nach jeder beantworteten Frage noch 1 Beweis-Karte tauschen.

Dann ist dein Zug beendet und es geht im Uhrzeigersinn weiter.

Beispiel: Frage beantworten

Mit den Beweisen »Handy« und »Fingerabdruck« kannst du die Tausch-Frage »Wo ist die Beute?« klären.

Mit Spürnasen-Stimme erläuterst du dem Ermittlerteam, dass mit dem Fingerabdruck das Handy eindeutig der Tatperson zugeordnet werden konnte. Durch die Ortungsdaten des Handys wurde schließlich die Klospülung als Versteck der Beute ermittelt. Dann legst du die beiden verwendeten Beweis-Karten auf den Ablagestapel und ziehst 2 neue Beweis-Karten, die du offen vor dir auslegst, so dass wieder 4 Beweis-Karten vor dir liegen.

Weil die beantwortete Frage eine Tausch-Frage war, darfst du 1 deiner Beweis-Karten gegen die eines Mitspielers tauschen.

Die von dir beantwortete Frage-Karte legst du vor dir ab. Am Spielende ist sie 1 Punkt wert.

B. Einen deiner Beweise austauschen

Ziehe **1 Beweis-Karte vom Nachziehstapel** und lege sie **anstelle 1 deiner 4 Beweis-Karten** vor dir aus. Die ausgetauschte Beweis-Karte legst du offen auf den Ablagestapel.

Liegen bereits **Beweis-Karten auf dem Ablagestapel**, kannst du stattdessen auch die oberste Karte von diesem Stapel nehmen und gegen 1 deiner Beweis-Karten austauschen.

Alternativ kannst du auch 1 deiner Beweis-Karten gegen 1 beliebige **Beweis-Karte, die vor jemand anderem ausliegt**, tauschen (*Hinweis:*

Tom hat 3 Beweis-Karten verdeckt vor sich, die nicht von anderen getauscht werden können.

Lediglich »Toms« verdeckte Beweis-Karten sind gegen einen Tausch geschützt!).

Dein Zug endet nach dem Austausch; du kannst in diesem Zug keine Frage beantworten.

Spielende und Schlussphase

Das **Spiel endet:**

- **bei 2 Personen**, wenn nur **noch 4 Fragen ausliegen**.
- **bei 3 Personen**, wenn nur **noch 3 Fragen ausliegen**.
- **bei 4 Personen**, wenn nur **noch 2 Fragen ausliegen**.

Reihum im Uhrzeigersinn müsst ihr euch nun **an die beantworteten Fragen der anderen erinnern**. Es beginnt, wer als nächster am Zug gewesen wäre.

Du **wählst jemanden aus der Spielrunde aus** und musst genau **eine der Fragen benennen**, die diese Person in ihrem Stapel beantworteter Frage-Karten hat. Schaffst du es, bekommst du 2 Punkte. Wessen Frage richtig benannt wurde, erhält ebenfalls 1 Punkt.

Waren alle einmal an der Reihe, wird eine **zweite Fragen-Erinnerungsrunde** gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Es beginnt diesmal, wer in der ersten Runde zuletzt dran war. (*Tipp: Schreibe am besten auf, wer wie viele Punkte in den beiden Runden bekommen hat.*)

Wertung

Nach Abschluss der Fragen-Erinnerungsrunden, wird gewertet: **Zu den soeben erlangten Punkten addiert ihr die Punkte auf euren beantworteten Frage-Karten**. Wer insgesamt die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Fragen beantwortet hat.

Lust auf weitere Ermittlungen?



von
Reiner Knizia

KURZER PROZESS

Krimi-Kartenspiel

für clevere Ganov

 **GMEINER** SPANNUNG

EAN 42 6022058 160 4



von
Reiner Knizia

HEISSE WARE

Krimi-Kartenspiel

für clevere Schmuggler

 **GMEINER** SPANNUNG

EAN 42 6022058 164 2

© 2024 – Gmeiner-Verlag GmbH, Im Ehnried 5, D-88605 Meßkirch. Telefon 07575/2095-0, info@gmeiner-verlag.de. Alle Rechte vorbehalten.
Autor: Jens-Florian Groß. Redaktion: Frank Liebsch. Spielgestaltung: Katrin Lahmer, unter Verwendung KI-generierter Bilder, erstellt und bearbeitet von J.-F. Groß. Dank an alle Testspielerinnen, Café Würfel&Zucker und Spielwerk Hamburg. Produktion: Bookwise, München. EAN 42 602 2058 185 7