



KURZER PROZESS

von
Reiner Knizia

Krimi-Kartenspiel

für clevere Ganoven



GMEINER SPANNUNG

Rache ist Blutwurst

Heute wird kurzer Prozess gemacht!

Ein paar ziemlich üble Schurken sitzen da auf der Anklagebank. Und was sie alles auf dem Kerbholz haben sollen: Diebstahl, Fälschung, Einbruch, Erpressung und sogar Mord! Doch jeder versucht sich zu drücken und schiebt die Verantwortung auf die anderen.

Kommen die Ganoven ungeschoren davon? Oder heißt es am Ende: Ab in den Knast!?

Spielziel

Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Ganoven, die sich vor den strengen Augen des Gesetzes für ihre Taten verantworten müssen. Jeder versucht, den anderen möglichst viele belastende Karten (Verbrechen, Zeugen, Schwarzer Peter) zuzuschieben. Denn je mehr Karten ein Spieler am Ende eines Spiels hat, desto länger ist die Knastperiode, die er bekommt. **Wer nach drei Spielen die kürzeste Zeit im Gefängnis verbringen muss, gewinnt.**

Inhalt

- »Kurzer Prozess« ist ein Spiel für **3 bis 6 Spieler**. Es umfasst:
 - **50 Verbrechenskarten** (in 5 Farben je 10 Karten: 3 Karten mit dem Wert 1, 6 Karten mit dem Wert 2, 1 Karte mit dem Wert 3)
 - **5 Zeugenkarten** (mit dem Wert 1)
 - **5 »Schwarzer Peter«-Karten**
 - **15 Knastperioden** unterschiedlicher Länge

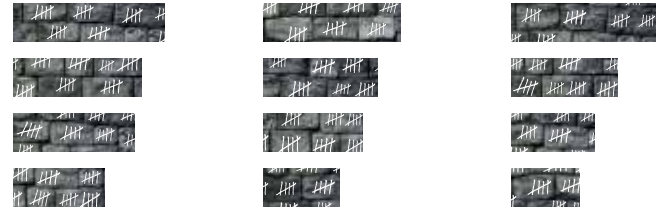


*Beispiele:
Verbrechenskarte,
Zeugenkarte,
»Schwarzer
Peter«-Karte,
Knastperiode (v.l.)*

Spielvorbereitung

Zu Beginn werden die **Knastperioden für alle drei Spiele** ausgelegt. In jedem Spiel wird eine Knastperiode weniger verteilt als es Spieler gibt – *der Beste kommt ungeschoren davon!* Dazu wird für jedes Spiel zufällig die entsprechende Zahl von Knastperioden aus der Schachtel genommen und dann der Größe nach ausgelegt. Übrige Knastperioden bleiben in der Schachtel.

Beispiel: Knastperioden für fünf Spieler



Vor jedem Spiel werden **alle 60 Karten (Verbrechen, Zeugen, Schwarzer Peter) gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt** (Bei drei Spielern werden die Karten wie für vier Spieler ausgeteilt. Die 15 Karten für den vierten Spieler kommen ungesehen aus dem Spiel!). Die Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand, so dass nur sie ihre Karten sehen können.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt das erste Spiel (Die weiteren Spiele beginnt jeweils, wer gerade die längste Knastperiode kassiert hat – *Rache ist süß!*). Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Wer an die Reihe kommt, **wählt eine seiner Handkarten und legt sie offen vor einen beliebigen Spieler** (auch vor sich selbst) – *belastendes Beweismaterial wird enthüllt!* Dabei gilt:

- **Vor jedem Spieler dürfen nur Karten einer Farbe liegen.** Wenn vor einem Spieler bereits eine Karte liegt, dann müssen alle weiteren Karten von derselben Farbe sein.

• **Jeder Spieler muss eine andere Farbe bekommen;** verschiedene Spieler dürfen nicht Karten derselben Farbe vor sich liegen haben.

• **Sonderkarten:**

Zeugenkarten sind Joker, die zu jeder Farbe passen. Sie dürfen auch als erste Karte vor einen Spieler gelegt werden. Dessen Farbe ist dann noch nicht festgelegt. Bei sechs Spielern dürfen Zeugenkarten sogar vor den sechsten Spieler gelegt werden, wenn alle fünf Farben bereits vor den anderen Spielern liegen.

»**Schwarzer Peter**«-Karten werden immer vor sich selbst gespielt. Dann muss jeder Spieler die Karten, die er vor sich liegen hat, zum linken Nachbarn schieben – immer alles, nur einmal, weiterschieben!

Sobald ein Spieler **Karten im Wert von mehr als 5 Punkten** vor sich liegen hat, ist er überführt. Er muss **alle ausliegenden Karten (von allen Spielern!) nehmen** und als verdeckten Stapel vor sich ablegen. Egal, wer die letzte Karte gespielt hat, es geht anschließend mit dem überführten Spieler weiter, der die nächste Karte spielt – *Rache, was sonst!* Dann setzt sich das Spiel wieder reihum im Uhrzeigersinn fort.

Ebenso gilt: Wenn ein Spieler an die Reihe kommt und **keine Karten spielen kann** (weil alle Spieler bereits eine Farbe vor sich haben und er nur unpassende Farben hat), muss der Spieler **alle ausliegenden Karten (von allen Spielern!) aufnehmen** und verdeckt vor sich ablegen.

Wer an der Reihe ist, darf immer auch freiwillig entscheiden, alle Karten zu nehmen – *in den sauren Apfel beißen, bevor es schlimmer wird!*

Spielende und Spielwertung

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt und **keine Karte mehr auf der Hand** hat, endet das Spiel sofort (Hinweis: Es wird empfohlen, dass ein Spieler, der seine letzte Karte spielt, die letzte Runde ankündigt!). Die ausliegenden Karten und die Handkarten der anderen bleiben unberücksichtigt.

Jeder zählt nun die Karten, die er im Laufe des Spiels einsammeln musste. Wer die meisten Karten hat, bekommt die längste **Knastperiode** des Spiels und legt sie offen vor sich ab. Wer die zweitmeisten Karten hat, erhält die zweitlängste Knastperiode usw. Wenn mehrere Spieler dieselbe Anzahl an Karten haben, gilt Folgendes: Wer im Uhrzeigersinn zuerst auf den Spieler folgt, der das Spiel beendet hat, erhält die längere Knastperiode. Für den besten Spieler oder alle Spieler, die ganz ohne Karten davongekommen sind, gibt es keine Knastperiode. Eventuell übrige Knastperioden kommen zurück in die Schachtel.

Zusatzregel für das dritte Spiel (Finalspiel): Der beste Spieler oder alle Spieler, die ganz ohne Karten davongekommen sind, dürfen zusätzlich eine ihrer Knastperioden aus einem früheren Spiel zurück in die Schachtel legen.

Hinweis: Während der Spiele dürfen die Spieler ihre gesammelten Karten nicht zählen oder vergleichen. Die vor ihnen liegenden Knastperioden dürfen auch nicht direkt verglichen werden – *aber seine Kumpanen davon zu überzeugen, wer als Nächstes fällig ist, schadet nicht, denn hetzen ist erlaubt!*

Endwertung

Nach dem letzten Spiel vergleichen die Spieler die **Gesamtlänge ihrer Knastperioden**. Wer die insgesamt kürzeste Zeit in den Knast muss, darf sich als Sieger feiern lassen.

Beispiel: Ermittlung der Gesamtlängen der Knastperioden



Reiner Knizia dankt allen Testspielern, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben, besonders Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson und Markus Welbourne.

© 2017 – Gmeiner-Verlag GmbH, Im Ehnried 5, 88605 Meßkirch. Telefon 07575/2095-0, info@gmeiner-verlag.de. Alle Rechte vorbehalten.

Autor: 2017, Dr. Reiner Knizia. Alle Rechte vorbehalten.

Redaktion: Frank Liebsch / Test: Nicolas Liebsch, Summer Lee Rauch, Diana Seidel

Spielgestaltung: Benjamin Arnold und Simone Hölsch, unter Verwendung folgender Bilder:

alle Karten: © Kheat – istock.com, © matt_benoit – istock.com (Akte) / Karte »Zeugen«:

© sanjeri – istock.com / Karten »Geständnis«: © stevanovicigor – istock.com / Karten

»Gegenüberstellung«: © M.A. Spoettl – Meßkirch / Karten »Haarsträhne«: © by-studio – Fotolia,

© PicsFive – depositphotos.com, © stockam – istock.com / Karten »Kein Alibi«: © kiddy0265 –

istock.com / Karten »Fingerabdrücke«: © popup1 – Fotolia, © tjhunt – istock.com (gelbe Karte) /

Karten »Fußspuren«: © ntsstudio – Fotolia, © snyGGG – Fotolia / Karten »Reifenspuren«:

© Eyematrix – Fotolia / Karten »Knopf«: © Roger Heil – Fotolia (blaue Karte), © hanst2 – Fotolia

(lila Karte) / 3er-Karten »Individuelles Beweismaterial«: © wolfelarry – Fotolia (gelbe Karte),

© kallejipp / photocase.de (blaue Karte), © Matthias Haas – Fotolia (grüne Karte), © M. Schuppich –

Fotolia (lila Karte) / Karten »Phantombilder«: unter Verwendung von www.pimptheface.com / alle

weiteren Bilder: www.pixabay.com

Schachtelgestaltung: U.O.R.G., Lutz Eberle, Stuttgart, unter Verwendung eines Bildes von:

© Anneka / shutterstock.com

Produktion: Bookwise, München

EAN 42 6022058 160 4



Reiner Knizia, *Sieben unter Verdacht*
1–5 Spieler, ab 12 Jahren,
15+ Minuten, 31 Karten + 24 Steine
42 6022058 150 5

Ein Mord ist geschehen. Sieben Verdächtige, allesamt stadtbekanntes Ganoven, wurden festgenommen und zur polizeilichen Gegenüberstellung ins Kommissariat gebracht. Als erfahrener Ermittler wissen Sie: Zeugenhinweise gibt es viele, doch nur mit messerscharfem Verstand und rascher Kombinationsgabe können Sie die wahren Täter überführen.

Zögern Sie nicht! Man erwartet von Ihnen, dass Sie diesen mysteriösen Fall schnellstmöglich aufklären ...

Ein fesselndes Krimispiel aus der Ideenschmiede des vielfach ausgezeichneten Spieleautors Reiner Knizia. Besonderes Plus: Auch allein zu spielen!



Sonja Klein, *Kreuzverhör*
2 Spieler, ab 12 Jahren,
ca. 40 Minuten, 90 Karten
978 3 89977 679 9

Sie sind einer der besten Ermittler des BKA. Bei einer Razzia ist Ihnen ein dicker Fisch ins Netz gegangen. Der mit internationalem Haftbefehl gesuchte Gangster weiß von einem Verbrechen, das in Kürze stattfinden soll. Handeln Sie, bevor es zu spät ist! Verhören Sie den Mann und finden Sie heraus, welches Verbrechen geplant ist, wo es stattfinden soll, wer der mutmaßliche Täter ist und welches Tatwerkzeug er benutzen will!

*»Ein witziges und vor allem sehr zum Nachdenken anregendes Spiel für zwei Personen«
SpielxPress*

*»Super-Logikspiel für Krimifans«
spielen und lernen*

KURZER PROZESS

Spannendes Krimi-Kartenspiel
für clevere Ganoven

Spielerzahl: 3–6

Altersempfehlung: ab 10 Jahren

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Spielcharakteristik:

Gluck: ++

Taktik: ++++

Überlegung: ++

Kommunikation: +++

Spielinhalt:

- 50 Verbrechenkarten
- 5 Zeugenkarten
- 5 »Schwarzer Peter«-Karten
- 15 Knastperioden
- 1 Spielanleitung

Autor: 2017, Dr. Reiner Knizia

Alle Rechte vorbehalten.

Gestaltung: U.O.R.G. Lutz Eberle,
Benjamin Arnold, Simone Hölsch

Farb- und Inhaltsänderungen
vorbehalten. Achtung! Nicht
geeignet für Kinder unter 3 Jahren:
Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

© 2017 – Gmeiner-Verlag GmbH
Im Ehnried 5, D-88605 Meßkirch
Telefon 075 75/20 95-0
info@gmeiner-verlag.de
www.gmeiner-verlag.de

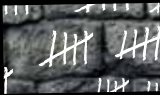
Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1–5
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

RACHE IST BLUTWURST Heute wird kurzer
Prozess gemacht!

Ein paar ziemlich üble Schurken sitzen da
auf der Anklagebank. Und was sie alles auf dem
Kerbholz haben sollen: Diebstahl, Fälschung,
Einbruch, Erpressung und sogar Mord! Doch
jeder versucht sich zu drücken und schiebt die
Verantwortung auf die anderen.

Kommen die Ganoven ungeschoren davon?
Oder heißt es am Ende: Ab in den Knast!?

*Ein wunderbar fieses Krimispiel aus der
Ideenschmiede des vielfach ausgezeichneten
Spieleautors Reiner Knizia, bei dem (fast)
niemand ungeschoren davon kommt. Denn
wie heißt es so schön: Rache ist Blutwurst!*



42 6022058 160 4



GMEINER SPANNUNG