



## KOMPLIZE GESUCHT!



Mit wem würdest du eine Bank überfallen? Wer wäre der richtige Partner für einen kleinen Wettbetrug? Oder wen würdest du auswählen, um den lästigen Türsteher im Nachtclub aus dem Weg zu räumen?

Die Welt steckt voller krimineller Herausforderungen und prominente Kandidaten für deinen nächsten Coup gibt es genug: Politiker, Künstler, Sportler, Schauspieler, Gelehrte, Musiker ... Doch wer von ihnen eignet sich am besten, wenn es heißt: Komplize gesucht!?



## SPIELZIEL



Als ebenso erfahrene wie clevere Ganoven müsst ihr aus allerlei bekannten Persönlichkeiten die am besten geeigneten Komplizen für eure kriminellen Vorhaben auswählen. Wer dabei das beste Händchen hat und somit **die meisten Coups landen kann, darf sich als Sieger des Spiels feiern lassen.**

## INHALT

»Komplize gesucht!« ist ein Krimi-Partyspiel für **3 bis 8 Spieler**. Es umfasst:

- 55 doppelseitige Coup-Karten
- 110 Personen-Karten

## SPIELVORBEREITUNG

Mischt die **Coup-Karten**. Achtet darauf, dass die grünen und roten Kartenseiten jeweils in dieselbe Richtung zeigen. Entscheidet, **wie viele Runden** (z. B. 12) und **welche Coup-Farbe** (grün oder rot) ihr spielen möchtet. Platziert die **entsprechende Anzahl von Coup-Karten in einem verdeckten Stapel** (die Kartenseiten mit der gewählten Farbe zeigen nach unten!) am Rand und legt die restlichen Karten in die Schachtel zurück.

Mischt die **Personen-Karten** und verteilt **an jeden Spieler 4 Karten**. Jeder Spieler nimmt seine Karten auf die Hand. Die restlichen Personen-Karten werden als **verdeckter Nachziehstapel** in der Mitte platziert.

## SPIELABLAUF

Wählt einen **Startspieler** für die erste Spielrunde. Dieser **dreht die oberste Coup-Karte um, legt sie in die Mitte und liest sie laut vor**. Nun müssen alle Spieler, einschließlich des Startspielers, **eine (zu diesem Coup möglichst gut passende) Personen-Karte aus ihren Handkarten** auswählen und diese **verdeckt in die Mitte** legen. Haben dies alle Spieler getan, nimmt der Startspieler **die ausgespielten**





**Personen-Karten und mischt sie verdeckt.** Dann legt er die Karten **offen nebeneinander aus** und liest sie vor.

Der Startspieler wählt nun als Erster **eine der vorliegenden Personen aus, die er für am wenigsten geeignet hält, den Coup durchzuführen.** Nach einer kurzen **Erklärung**, warum er dies denkt, **entfernt er die entsprechende Personen-Karte.** Der **Spieler, dessen Karte entfernt wurde, gibt sich zu erkennen und ist als Nächster an der Reihe.** Er wählt aus den verbliebenen Personen diejenige aus, die er für am wenigsten geeignet hält, den Coup durchzuführen, und entfernt nach seiner Begründung die entsprechende Personen-Karte. Der Spieler, dessen Karte entfernt wurde, ist als nächster am Zug.

Das Spiel wird auf diese Weise fortgesetzt, **bis nur noch eine Personen-Karte in der Mitte übrig** geblieben ist. Wer diese Karte gespielt hat, gewinnt die Runde. Er **erhält die Coup-Karte**, legt sie umgedreht vor sich ab und wird der Startspieler in der nächsten Spielrunde. Vor Beginn der nächsten Runde werden **alle ausgespielten Personen-Karten zur Seite** gelegt und jeder Spieler zieht **eine neue Personen-Karte vom Stapel**, so dass er wieder 4 Karten auf der Hand hat.

## SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn alle Coup-Karten gespielt worden sind. Der Spieler mit den **meisten gewonnenen Coup-Karten** ist der Sieger.

## SPIELVARIANTE

Das Spiel kann auch »rückwärts« gespielt werden. Dazu wird **eine Personen-Karte aufgedeckt** und jeder Spieler **wählt aus seinen 4 auf der Hand befindlichen Coup-Karten** (auch hier auf die Spielfarbe achten!) eine aus. Dann werden – nach dem oben beschriebenen Spielprinzip – die Coup-Karten nacheinander entfernt, bis nur noch eine übrig bleibt. Das ist dann der Coup, der am besten zu der Person passt.

© 2021 – Gmeiner-Verlag GmbH, Im Ehnried 5, 88605 Meßkirch.

Telefon 07575/2095-0, info@gmeiner-verlag.de. Alle Rechte vorbehalten.

Autor: 2021, Dr. Reiner Knizia. Alle Rechte vorbehalten.

Redaktion: Frank Liebsch. Der Gmeiner-Verlag dankt allen Testspielern, die zur Realisierung dieses Spiels beigetragen haben, insbesondere Bianca Bacher, Nicolas Liebsch und Sonja Liebsch.

Spielgestaltung: Julia Franze. Schachtelgestaltung: Lutz Eberle, unter Verwendung folgender Bilder: © eveleen007 / stock.adobe.com.

Produktion: Bookwise, München.

EAN: 42 6022058 177 2

