

FIRST CLASS

HELMUT OHLEY

VARIANTEN

2ER-VARIANTE MIT MODUL C



Nach einer Idee von René Puttin haben wir uns (mit ihm abgesprochen) eine kleine Variante zum **Modul C - Wer ist der Mörder** ausgedacht. Lieber René Puttin, vielen herzlichen Dank für deine Idee.

Ihr spielt das Spiel ganz normal nach den üblichen Regeln mit folgenden Änderungen:

DER AUFBAU

Ihr geht in der Variante davon aus, dass es **2 Dummy-Spieler A und B** gibt. Ihr baut das Spiel wie gewohnt auf. Wir empfehlen, dass die beiden Spieler rechts und links und die beiden Dummies oben und unten von der Auslage platziert werden.

Wie in einem 4er-Spiel verteilt ihr nun die „Wer ist der Mörder“-Karten, wobei jeder Spieler und jeder Dummy jeweils 1 Karte bekommen.



EINE REIHE ABRÄUMEN

Sobald ihr eine Reihe abräumt, legt ihr nicht, wie sonst, alle Karten auf einen Ablagestapel, sondern verteilt die Karten des Moduls C an die Dummies. Dabei ist Folgendes zu beachten:

Wird die **1. Reihe** eurer Auslage abgeräumt, bekommt **Dummy A** alle übrigen Karten des Moduls C.

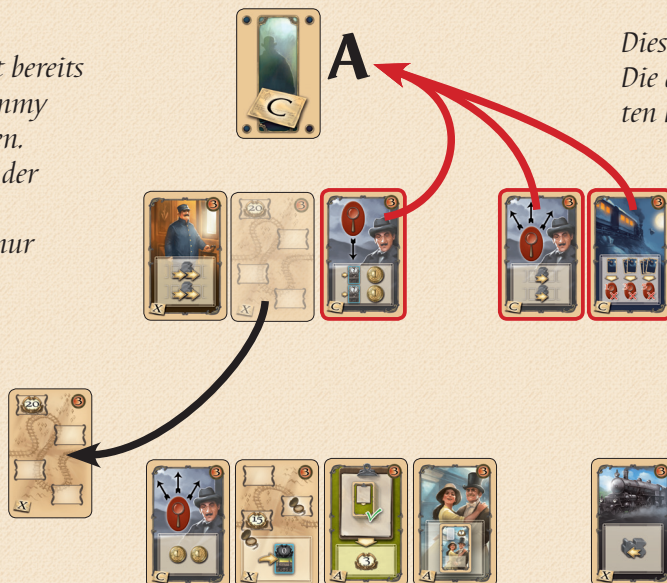
Wird die **3. Reihe** abgeräumt, bekommt analog zur 1. Reihe nun **Dummy B** alle übrigen Karten des Moduls C.

Die mittlere, **2. Reihe** wird ganz normal, nach den üblichen Regeln abgeräumt. Kein Dummy bekommt Karten.

Beispiel:

Die mittlere Reihe ist bereits abgeräumt, kein Dummy hat Karten bekommen.

Du hast 1 Karte aus der 1. Reihe genommen, dadurch liegen dort nur noch 4 Karten.



Diese Reihe räumst du jetzt ab. Die drei **rot** umrandeten Karten bekommt Dummy A.

Was passiert mit den Karten bei den Dummies?

Nachdem du dem Dummy die Karten aus Modul C gegeben hast, wertest du diese, außer den „Beweise vernichten“-Karten, gleich aus.



Bei dieser Karte, gibst du dem Dummy verdeckt 1 Beweis aus dem Vorrat.



Bei dieser Karte, nimmst du dir selbst, der andere Dummy und dein Mitspieler jeweils 1 Beweis.

Die „Beweise vernichten“-Karte behält der Dummy, wie du auch, bis zum Spielende.

Alle Karten, bei denen es nicht um Beweise geht (Aufträge, Spielendekarten nehmen), legst du einfach ab.

SPIELENDE

Wie üblich deckt ihr am Spielende alle „Wer ist der Mörder?“-Karten auf. Der Mörder nimmt sich 2 weitere Beweise. Wenn ein Dummy der Mörder ist, nimmt auch er sich die zusätzlichen Beweise.

Anschließend deckt ihr alle eure Beweise sowie die der Dummies auf. Wie du auch, entfernen die Dummies Beweise mit den meisten Fingerabdrücken, falls sie „Beweise vernichten“ Karten besitzen.

Wer die meisten Fingerabdrücke gesammelt hat, kann das Spiel nicht mehr gewinnen. Dies kann nun auch einer der Dummies sein, nicht mehr nur ein Spieler.

Beispiel: Dummy A hat folgende Karten bekommen:



Dummy A nimmt sich 1 Beweis.



Du nimmst dir selbst 1 Beweis. Dein Mitspieler und Dummy B nehmen sich auch jeweils 1 Beweis.



Die „Beweise vernichten“-Karte behält Dummy A bis zum Spielende.

SOLO-VARIANTE

Du spielst das Spiel ganz normal nach den üblichen Regeln, das heißt, du nimmst in jeder Spielphase (Stapel 1, 2 und 3) jeweils genau 1 Karte aus jeder Reihe. Nach dem Nehmen jeder Karte räumst die Reihe nach den üblichen Regeln ab.

Dein Spielziel ist es, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen und die beste Kombination aus deiner Auslage zu wählen.

Möchtest du mit **Modul C** spielen, spielst du am besten mit der oben beschriebenen 2er-Variante. Du spielst also mit 2 Dummies A und B und räumst deine Reihen weiterhin ab, nachdem du eine Karte gewählt hast.