



ALIBI

Hast du diese Karte auf der Hand, musst du auf die Frage des Detectives antworten mit:

„Nein, ich bin nicht der Täter!“

(Die Karte hat keinen Effekt, wenn du sie ausspielst.)

Ein ausgespieltes Alibi hat keinen Effekt, wenn dich der Detective befragt.

Diese Karte ist für dich nur nützlich, wenn du der Täter bist.



TOBY

Wähle 1 Handkarte einer anderen Person. Sie muss diese Karte allen zeigen.

• Enttarnt du den Täter, gewinnst du die Runde.

• Enttarnt du den Täter nicht, nimmt die Person die Karte wieder auf die Hand.

Toby gewinnt nicht, wenn er eine Komplizin vor sich liegen hat, auch wenn er den Täter enttarnen konnte. Als Komplizin verliert Toby die Runde zusammen mit dem Täter.



KOMPLIZIN

Spielst du diese Karte aus, bist du die Komplizin des Täters.

Eine Person deiner Wahl muss 1 Handkarte ihrer Wahl offen abwerfen. Dann zieht sie 1 neue Karte vom Nachziehstapel.

Hast du eine KOMPLIZIN nur auf der Hand, zählst du noch nicht als Komplizin.

Sobald du eine Komplizin ausgespielt hast, zählst du als Komplizin, unabhängig von deinen anderen ausgespielten Karten.

Wichtig: Lässt du durch den Effekt deiner Karte den Täter seine letzte Karte abwerfen, gewinnt ihr die Runde sofort. Er muss dann keine Karte nachziehen.



ZEUGE

Schau dir die Handkarten einer Person deiner Wahl an.

Hat die Person den TÄTER oder die KOMPLIZIN auf der Hand und hast du noch mindestens 1 Handkarte, darfst du 1 Karte mit der Person tauschen.

Gib der Person ihre Handkarten zurück. Dann wählt ihr gleichzeitig jeweils 1 eurer Handkarten für den Tausch.



TÄTER

Du darfst diese Karte nur ausspielen, wenn sie deine letzte Handkarte ist.

Spielst du diese Karte als letzte Karte aus oder musst du sie abwerfen, gewinnst du die Runde.

Du musst alle deine anderen Handkarten ausgespielt haben, bevor du diese Karte ausspielen darfst.

Wichtig: Der Effekt der KOMPLIZIN lässt 1 Person 1 Karte abwerfen. Ist der TÄTER deine letzte Handkarte und die Komplizin lässt dich 1 Karte abwerfen, gewinnt ihr die Runde sofort. Du musst dann keine Karte nachziehen.



PANIK!!!

Alle wählen 1 Handkarte. Sammle alle gewählten Handkarten ein, mische sie und schau sie dir an, ohne sie irgendwem zu zeigen.

Mische sie erneut und verteile an jeden zufällig 1 Karte. Hast du keine Handkarten, gibst du keine und erhältst auch keine.

Die Karten werden verdeckt gesammelt, gemischt und verteilt. Die Karte hat keinen Effekt, wenn du sie als letzte Karte ausspielst.



DAS BABY

Lies die 3 Anweisungen laut vor. Die anderen müssen ihnen genau folgen.

1. „Schließt eure Augen.“
2. „Der Täter öffnet die Augen.“
3. „Alle öffnen die Augen.“



HAUSHÄLTERIN

Der Detective kann dich bis zu deinem nächsten Zug nicht fragen, ob du der Täter bist.



TAUSCHGESCHÄFT

Alle geben gleichzeitig 1 Handkarte ihrer Wahl an die Person zu ihrer Linken.

Hast du keine Handkarten, gibst du keine Karten weiter, erhältst aber ggf. eine.



BUTLERIN

Toby und der Polizist können dich bis zu deinem nächsten Zug nicht wählen.



HUT DER WEISHEIT

Teile deine Vermutungen zum Spielgeschehen mit den anderen.

Teile den anderen deine Gedanken zum Spiel mit, z. B. wer in deinen Augen der Täter sein könnte.



POLIZIST

Gib 1 anderen Person deiner Wahl die Handschellen.



Liegen die Handschellen am Rundenende vor dem Täter, verlieren Täter und Komplizinnen die Runde.

Spielt der Täter als letzte Karte den TÄTER aus oder muss ihn abwerfen und die HANDSCHELLEN liegen vor ihm, verlieren Täter und Komplizinnen die Runde sofort. Alle anderen bekommen 1 Punkt.

Die Handschellen haben nur auf den Täter einen Effekt. Liegen die Handschellen vor dir und du bist nicht der Täter, haben sie keine Auswirkungen auf dich.



GERÜCHTE

Alle ziehen 1 Handkarte von der Person zu ihrer Rechten.

Hat die Person zu deiner Rechten keine Handkarten, ziehst du keine Karte.



GUTER DEAL

Tausche 1 Handkarte mit einer Person deiner Wahl. Ihr wählt gleichzeitig jeweils 1 eurer Handkarten für den Tausch.

(Die Karte hat keinen Effekt, wenn du keine Handkarten hast.)



© 2024 Blue Orange Edition. © 2023 EmperorS4. Shadow House Masquerade und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition. Hergestellt von: Blue Orange, 97 Impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, FRANKREICH. www.blueorangegames.eu

Deutsche Ausgabe - Asmodee Germany
Redaktion & Layout: Sophia Keßler, Susanne Kraft, Steffen Trzensky und Monika Planeta

Mord in der Shadow-Villa

10+
EmperorS4

10+
3-6
15 Min.

Der Mond taucht die Villa von Lord Shadow in fahles Licht. Ihr seid als Gäste von Lord Shadow hier, der zu einem festlichen Dinner geladen hat. Ihr wurdet gerade zu Tisch gebeten, als ein gellender Schrei durch das Haus dringt: „Ahhhhh, Lord Shadow ist tot!“

Geistesgegenwärtig verschließt die Butlerin alle Ausgänge und eine Frage steht allen ins Gesicht geschrieben: Wer von euch hat Lord Shadow ermordet?

Spielmaterial



23 Punkteplättchen



36 Karten


1 Handschellenplättchen

Spielaufbau

- Stellt den Startstapel für eure Personenzahl zusammen. Die Tabelle gibt vor, wie oft eine Karte im Stapel sein muss. Mischt den Stapel und legt ihn bereit.

	3	4	5	6	7	8
ALS ERSTES AM TATORT	1	1	1	1	1	1
TÄTER	1	1	1	1	1	1
DETECTIVE	1	1	1	2	2	2
KOMPLIZIN	0	1	1	2	2	2
POLIZIST	1	1	1	1	1	1
ALIBI	1	1	2	2	3	3

- Mischt alle übrigen Karten und zieht verdeckt so viele zufällige davon, wie in der folgenden Tabelle angegeben.

	ZUFÄLLIGE KARTEN	7	10	13	15	18	22
GESAMT		12	16	20	24	28	32

- Mischt die zufällig gezogenen Karten in den bereitgelegten Startstapel.
- Teilt an alle jeweils 4 Karten vom Stapel aus. Schaut euch eure Karten an, ohne sie den anderen zu zeigen.
- Legt alle übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Mitte.
- Legt die Punkte- und Handschellenplättchen in die Mitte.

Jetzt kann's losgehen!



Spielaufbau für 5 Personen

SPIELABLAUF

Eine Partie wird über mehrere Runden gespielt.





- Wer die Karte ALS ERSTES AM TATORT hat, spielt diese direkt zu Beginn der Runde offen vor sich aus.
- Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug. In deinem Zug wählst du eine Karte von deiner Hand und spielst sie offen vor dich aus. Lies den Effekt dieser Karte laut vor und führe ihn aus. Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug. Die ausgespielte Karte bleibt bis zum Rundenende offen vor dir liegen.

Hinweis: Ihr dürft und sollt sogar miteinander über das Spielgeschehen diskutieren. Ihr dürft aber eure Handkarten nicht benennen oder euch gar zeigen.



RUNDENENDE

Die Runde endet sofort, wenn eine dieser 4 Situationen eintritt:

- Eine Person spielt den DETECTIVE aus und enttarnt den Täter. Wer den DETECTIVE ausgespielt hat, bekommt 2 Punkte, außer er/sie ist auch KOMPLIZIN. Alle, die weder Täter noch Komplizin sind, bekommen 1 Punkt. Der Täter und die Komplizinnen verlieren die Runde. 
- Eine Person spielt TOBY aus und enttarnt den Täter. Wer TOBY ausgespielt hat, bekommt 3 Punkte, außer er/sie ist auch Komplizin. Alle, die weder Täter noch Komplizin sind, bekommen 1 Punkt. Der Täter und die Komplizinnen verlieren die Runde. 
- Eine Person spielt ihre letzte Karte von der Hand aus oder muss sie abwerfen und diese Karte ist der TÄTER. Täter und Komplizinnen bekommen 2 Punkte. Alle anderen verlieren die Runde. 
- Eine Person hat die HANDSCHELLEN und spielt den TÄTER aus. Alle, die weder Täter noch Komplizin sind, bekommen 1 Punkt. Der Täter und die Komplizinnen verlieren die Runde. 

1.   DETECTIVE GEWINNT 	2.   TOBY GEWINNT 	3.   TÄTER GEWINNT 	4.   HANDSCHELLEN + TÄTER 0 Punkte
  TÄTER + KOMPLIZIN 0 Punkte	  TÄTER + KOMPLIZIN 0 Punkte	 KOMPLIZIN 	  KOMPLIZIN 0 Punkte
  ALLE ANDEREN 	  ALLE ANDEREN 	   ALLE ANDEREN 0 Punkte	  ALLE ANDEREN 

NEUE RUNDE

Wenn sich alle die entsprechenden Punkteplättchen genommen haben, sammelt alle Karten ein und befolgt **Schritte 1–5** des Spielaufbaus.

Legt das Handschellenplättchen wieder in die Mitte.

Dann beginnt die nächste Runde.

SPIELEND

Hat eine Person am Rundenende 5 oder mehr Punkte, endet das Spiel.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

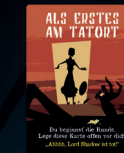
Bei Gleichstand teilen sich alle Beteiligten den Sieg.

BLITZ-VARIANTE

Für eine kürzere Partie spielt ihr nur eine Runde. Ihr braucht die Punkteplättchen nicht.

Entweder gewinnen Täter und Komplizin oder alle anderen gewinnen.

DIE KARTEN



ALS ERSTES AM TATORT

Du beginnst die Runde. Lege diese Karte offen vor dich. Die Karte hat keinen weiteren Effekt.



DETECTIVE

Frage 1 Person deiner Wahl: „Bist du der Täter?“

Ist die Person der Täter und hat kein Alibi auf der Hand, gewinnst du die Runde.

Wirst du vom Detective gefragt, ob du der Täter bist, musst du die Wahrheit sagen, außer du hast ein ALIBI auf der Hand.

Du gewinnst mit dem DETECTIVE nicht, wenn du eine KOMPLIZIN vor dir liegen hast, auch wenn du den Täter enttarnen konntest. Sobald du eine Komplizin ausgespielt hast, zählst du als Komplizin und verlierst zusammen mit dem Täter.

Enttarnt der Detective den Täter, bekommt er 2 Punkte. Der Täter und die Komplizin bekommen 0 Punkte. Alle anderen bekommen 1 Punkt, auch wenn sie einen DETECTIVE vor sich liegen haben.