

Das perfekte **ALIBI**

SPIELREGEL

Samstag 23:13 Uhr auf dem Polizeirevier

Ein Verbrechen ist geschehen ... Fassungslos staune ich ob der Dreistigkeit der Täter. Doch sie haben einen Fehler gemacht und nun sind sie fällig. Wir haben sie erwischt, jetzt geht es nur noch darum, ihr lächerliches Alibi zu zerpfücken. Mal sehen, wie lange sie sich noch unseren präzisen Fragen stellen können. Ich weiß es, bald werden sie sich in Widersprüche verwickeln, und dann ...

Spielziel

Zwei Spieler werden verdächtigt, ein Verbrechen begangen zu haben. Um einer Verurteilung zu entgehen, erfinden sie ein Alibi, das trotz intensiver Befragungen der Fahnder hieb- und stichfest sein sollte.

Die Fahnder müssen das Alibi widerlegen und eine Verurteilung der Verdächtigen erreichen.

Material

- 36 beidseitig bedruckte Karten mit „Alibis“
- 5 Karten mit „Spezial-Alibis“
- 3 unbeschriftete Karten für eigene Ideen
- 16 Karten mit „Verbrechen“
- 1 Spielregel

Das Spiel

Ernennt einen Spielleiter. Dieser sollte die Spielregeln gut kennen und wird fortan Oberster Richter genannt.

Das Spiel ist in 5 Phasen unterteilt, die in der hier angegebenen Reihenfolge abgewickelt werden.

1. Anklage

Der Oberste Richter wählt zwei verdächtige Spieler aus (beliebig, zufällig oder auch reihum). Alle anderen Spieler sind Fahnder. Der Oberste Richter erfindet ein Verbrechen, dessen er die Verdächtigen anklagt. Dieses darf auch sehr ausgefallen sein, sollte aber zumindest zeitlich und örtlich festgelegt werden. Alternativ kann auch ein Verbrechen aus den beiliegenden Karten ausgewählt oder zufällig gezogen werden. Er fragt die Verdächtigen, wo sie zum Zeitpunkt des Verbrechens waren. Diese ziehen eine Karte mit einem Alibi, das sie nun glaubwürdig vertreten sollen. Dieses Alibi wird, genauso wie das Verbrechen, allen Mitspielern bekannt gegeben.

Obwohl das Verbrechen im Spielverlauf eigentlich keine Rolle spielt, hat sich gezeigt, dass ein konkretes, eventuell sogar etwas ausgefallenes Verbrechen zur Spielatmosphäre beiträgt.

2. Isolation

Die beiden Verdächtigen ziehen sich zurück und haben nun 3 Minuten Zeit, ihr Alibi abzusprechen und sich auf die Fragen der Fahnder vorzubereiten. Beispiel: Die Verdächtigen sind angeklagt, in eine Tierhandlung (spezialisiert auf Skorpione) eingebrochen zu sein. Sie geben gemäß ihrer Karte an, zur Tatzeit im Kino gewesen zu sein. Dann sollten sie mit folgenden Fragen rechnen: „In welchem Kino?“, „In welchem Film?“, „Habt Ihr Popcorn gegessen?“, „Wenn ja, wer hat es bezahlt?“, „Wer hat den Film ausgewählt?“ etc... Die Verdächtigen müssen die zu erwartenden Fragen

voraussehen UND sich auf übereinstimmende Antworten einigen. Während dieser Zeit bereiten die Fahnder das Verhör vor. Sie legen sich auf Fragen fest, welche sie den Verdächtigen stellen, um das Alibi zu überprüfen. Die Fragen **MÜSSEN** sich **DIREKT** auf das Alibi beziehen und einigermaßen **KURZ** zu beantworten sein (siehe z.B. die Fragen aus obigem Beispiel). Der Oberste Richter kann ihnen dabei helfen und sollte insbesondere darauf achten, dass die Fragen regelkonform sind. Wir empfehlen, die Fragen zu notieren. Obwohl es kein Maximum gibt, sollte man sich auf 8 bis 10 Fragen beschränken.

3. Erstes Verhör

Nach Ablauf der 3 Minuten bringt der Oberste Richter den ersten Verdächtigen zum Verhör. Die Fahnder stellen nun ihre vorbereiteten Fragen. Sie dürfen auch etwas hinzufügen oder einmal nachhaken. Der Verdächtige **MUSS** antworten, er darf sich nicht mit Vergessen oder Unwissen herausreden. Der zweite Verdächtige darf davon natürlich nichts mitbekommen, er ist weiterhin **ISOLIERT**.

4. Zweites Verhör

Nun bringt der Oberste Richter den zweiten Verdächtigen zum Verhör. Die Fahnder stellen ihm dieselben Fragen. Der erste Verdächtige darf dabei zuhören, aber natürlich keinerlei Reaktionen zeigen oder Hinweise geben.

5. Urteil

Der Oberste Richter hat nun die schwere Aufgabe, ein Urteil zu fällen. Alle Antworten müssen in Bezug auf Übereinstimmungen oder Widersprüche geprüft werden. Stimmen mehr als die Hälfte der Antworten überein, werden die Angeklagten freigesprochen und sie gewinnen das Spiel. Überwiegen die Widersprüchlichkeiten, gilt das Alibi als widerlegt, die Verdächtigen werden verurteilt und die Fahnder gewinnen das Spiel.

Angaben für den Obersten Richter

Der Oberste Richter hat eine sehr WICHTIGE Rolle in diesem Spiel. Er muss die Spielrunde (vor allem die erste) gekonnt moderieren, und zusätzlich auch überwachen, dass sich beide Parteien an die Spielregeln halten.

Der Oberste Richter darf den Fahndern Fragen verbieten, die ihm aus irgendwelchen Gründen unangebracht oder unpassend erscheinen. Insbesondere:

- Fragen, die nichts mit dem Alibi zu tun haben, auch generelle Fragen z.B. nach der Kleidung der Verdächtigen (außer natürlich, das Alibi erfordere spezielle Kleidung).
- Fragen, die sich auf das Verbrechen beziehen. Die Verdächtigen geben ja vor, sie hätten mit dem Verbrechen nichts zu tun, also KÖNNEN sie davon gar nichts wissen.



- Fragen, die nur einer der Verdächtigen beantworten kann. Ob das Popcorn mit abgezählten Münzen oder einer Note bezahlt wurde, kann meist nur der Popcornkäufer selbst beantworten, sein Partner hat dies wohl nicht mitbekommen.

Den Verdächtigen verbietet er Serienantworten, z.B. jede Frage nach einer Zahl mit „zwei“ zu beantworten oder wiederholt negative Antworten, z.B. „was habt Ihr in der Pause gegessen – „nichts“, „wieviele Leute waren sonst noch im Kino“ – „keine“ usw.

Detaillierte und amüsante Geschichten der Verdächtigen machen gerade das Spielvergnügen aus. Deshalb muss verhindert werden, dass sie sich die Sache zu einfach machen und z.B. ganz allein im Kino waren und außer dem Filmtitel (und dem Inhalt) gar nichts berichten können. Ein solches Alibi wird zweifellos als unglaubwürdig eingestuft und führt zu einer Verurteilung ...

Zum Schluss entscheidet der Oberste Richter anhand der Antworten über Sieg oder Niederlage. Dabei soll er wie ein Richter die in den Verhören aufgetretenen Unstimmigkeiten abwägen und seine Entscheidung auch begründen.

Kleinere Unstimmigkeiten bezüglich irgendwelcher Details, wie z.B. unterschiedliche Angaben über die Eissorten des Eisverkäufers im Kino, die auch einem wirklich unschuldigen Angeklagten unterlaufen könnten, kann er dabei natürlich durchgehen lassen.



Optionale Rolle: Die Geschworenen

In größeren Spielrunden ab ca. 14 Spielern kann man eine UNGERADE Anzahl von Spielern (mindestens 3) zu Geschworenen ernennen. Diese spielen bei den Verhören nicht mit, fällen aber in Phase 5 das Urteil.

Optionales Plädoyer (zwischen 4. und 5.)

Nach Beendigung der Verhöre können die Fahnder und die Angeklagten jeweils einen Sprecher (Staatsanwalt bzw. Verteidiger) bestimmen, der ein kurzes Abschlussplädoyer hält.

Die Rolle des Verteidigers übernimmt am besten der zuerst verhörte Spieler, da er auch den Verlauf des Verhörs des 2. Angeklagten kennt.

Der Oberste Richter sollte eine kurze Zeitspanne für die Plädoyers festlegen (z.B. 2 Minuten) und darauf achten, dass sie eingehalten wird. Der Staatsanwalt beginnt und versucht noch einmal die Schwachpunkte des Alibis deutlich zu machen. Danach hat der Verteidiger die Chance auf die Ausführungen des Staatsanwalts zu antworten. Das Plädoyer ist lediglich als atmosphärische Abrundung gedacht, es sollte das Ergebnis nicht beeinflussen.

Spezialkarten

Das Spiel enthält 5 Spezialkarten mit sehr ausgefallenen Alibis. Diese sind für fortgeschrittene Spieler zu empfehlen.

Credits

Autor: Christian Lemay, Pascal Roussel

Entwicklung des Originals: Le Scorpion Masqué

Deutsche Regel: Lukas Merlach

Layout und Design: Heiko Eller

Bearbeitung der Deutschen Ausgabe: Oliver Erhardt, Heiko Eller
& Matthias Wagner

Information und Support:

www.heidelbaer.de

www.scorpionmasque.com

www.fatamorgana.ch

info@heidelberger-spieleverlag.de

Le Scorpion Masqué dankt: Stéphane, Monsieur Monette und den vielen Spieletestern. Dank auch an Hélène, Véronique und Philippe für Korrekturen.

