

MY MURDER MYSTERY

# ACHTUNG!

Lest diese Anleitung sorgfältig,  
bevor ihr das Kartendeck öffnet.

Ein Verbrechen wurde begangen und **jemand von euch ist für die Tat verantwortlich!**

*My Murder Mystery* ist ein Storytelling-Rollenspiel, inspiriert von klassischen Krimidinnern, benötigt aber keine Moderation oder Leitung.

Erlebt mit jeder Box eine einzigartige Geschichte. Schlüpf in die **Rollen der Charaktere** und erlebt die Ereignisse aus eurer eigenen Perspektive.

Der Fall entfaltet seine Atmosphäre vor allem beim ersten Spielen. Daher solltet ihr jeden Fall nur **ein einziges Mal spielen**. Wenn alle Geheimnisse aufgedeckt wurden, endet der Fall und kann nicht noch einmal gelöst werden.

# TATORT EINRICHTEN

Nehmt die oberste Karte des Decks. Lest den **Prolog** darauf laut vor: Dieser gibt euch den allgemeinen Kontext der Geschichte. Legt den Prolog beiseite und die übrigen Karten wie unten angegeben auf den Tisch.

**WICHTIG:** Achtet beim Auslegen der Karten darauf, **keine Details aufzudecken**, die euch vorab etwas verraten könnten.



Die **Vorderseite** der Karten dürft ihr alle sehen und lesen.



Die **Rückseite** der Karten (**Ausrufezeichen** oben links) dürft ihr erst lesen, wenn ihr ausdrücklich dazu aufgefordert werdet.



Legt alle **8 Ortskarten** in einem 4x2 Raster in die Tischmitte. Haltet ihre Rückseiten verdeckt. Diese Karten enthalten Hinweise, die ihr benötigt, um das Geheimnis der Geschichte zu lüften.



Legt die **11 Geheimniskarten** als verdeckten Stapel neben die Ortskarten. Die Karten sind nummeriert. In manchen Fällen werden sie einer Person zugewiesen und geben dieser zusätzliche Hinweise.



Legt die **7 Portraitkarten** als verdeckten Stapel neben die Geheimniskarten. Ihr erhaltet in der weiteren Spielvorbereitung je 1 dieser Karten (siehe *Portraits zuteilen*, Seite 6). Sie soll euch selbst und die anderen daran erinnern, wer welchen Charakter spielt.



Legt die **Charakterkarten** (Hintergrund, Beziehungen, Ziele) als weiteren Stapel neben die Portraitkarten. Haltet ihre Rückseiten verdeckt. Ihr erhaltet in der weiteren Spielvorbereitung je 4 Karten wie folgt: **2 Hintergrundkarten**, **1 Beziehungskarte** und **1 Zielkarte** (siehe *Charakterkarten verteilen*, Seite 7). Diese Karten zeigen, wer ihr seid, eure Geheimnisse, eure Haltung zu den anderen und eure persönlichen Ziele – und eventuell, **ob ihr den Mord begangen habt**.

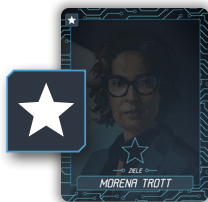
## CHARAKTERKARTEN



2 Hintergrundkarten

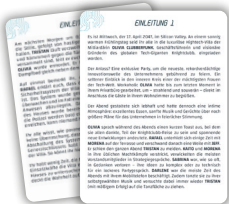


1 Beziehungskarte



1 Zielkarte

Legt die **5 letzten Karten des Decks** bereit: Lest die **2 Einleitungskarten** unmittelbar, bevor ihr das Spiel beginnt (siehe *Einleitung lesen*, Seite 7). Legt die **2 Lösungskarten** verdeckt in die Tischmitte. Lest sie erst, wenn der Fall abgeschlossen ist. Die letzte Karte des Decks ist eine **Übersichtskarte**. Behaltet sie in der Nähe.



2 Einleitungskarten



2 Lösungskarten



1 Übersichtskarte

## Ermittlungsplättchen



Aktionsplättchen

Teilt an alle je **2 Aktionsplättchen** aus. Wählt zufällig eine Ermittlungsleitung und gebt ihr das **Ermittlungsplättchen**.

# SPIELABLAUF

## ERMITTLUNG

Die Ermittlung erstreckt sich über **5 Runden**.

So verläuft eine Runde:



- Die **Ermittlungsleitung** wählt 1 bisher **nicht erkundete Ortskarte** als nächsten Ermittlungsort aus.
- Dreht die ausgewählte Ortskarte um. Die Ermittlungsleitung **liest sie laut vor**. Lasst diese Karte bis zum Ende des Spiels **offen liegen**.
- Manche Ortskarten weisen die Ermittlungsleitung an, eine bestimmte **Geheimniskarte** zu nehmen. Haltet sie geheim und legt sie vor euch ab. Die Karte bleibt dort liegen, bis eine andere Person sie sich **durch eine Aktion** nimmt (siehe *Aktionen* weiter unten).
- **Tauscht** euch über ihre Informationen **aus**. Dann gibt die aktuelle Ermittlungsleitung das Ermittlungsplättchen an eine **Person ihrer Wahl** weiter. Nun beginnt eine neue Runde.

**Anmerkung:** Am Ende der 5. (finalen) Runde gebt ihr das Ermittlungsplättchen nicht weiter.

## AKTIONEN

Ihr dürft alle je **2 Aktionen** im Spiel nutzen.

Folgende Aktionen stehen zur Auswahl:



- **Lege ein Ortsveto ein.** Zwinge die Ermittlungsleitung, einen anderen Ort auszuwählen als den ursprünglich gewählten. Es kann nur 1 Ort pro Runde geändert werden.
- **Lege ein Veto gegen die neu ernannte Ermittlungsleitung ein.** Zwinge die aktuelle Ermittlungsleitung, eine andere neue Ermittlungsleitung auszuwählen. Es kann nur 1 Ermittlungsleitung pro Runde geändert werden.
- **Nimm eine Geheimniskarte** von jemand anderem. Lies die Karte und halte sie geheim. Lege sie verdeckt vor dir ab. Ihr dürft diese Aktion jederzeit und mehrfach pro Runde ausführen.

Sobald du 1 deiner Aktionen nutzt, **lege 1 Aktionsplättchen ab**. Hast du keine Aktionsplättchen mehr, kannst du keine weiteren Aktionen nutzen.

# AUFLÖSUNG

Sobald **5 Ortskarten** aufgedeckt wurden, ist die Ermittlung abgeschlossen. Besprecht euch ausgiebig, bis alle zu Wort gekommen sind und niemand mehr etwas einbringen möchte. Ihr dürft auch jeweils ein Abschlussplädoyer halten, das eure persönliche Theorie untermauert und die anderen überzeugt. **Beginnt dann mit der Auflösung** des Falls wie folgt:

## ZIELE

Ihr habt je 1 eigene **Zielkarte**. Erhaltet Punkte für die darauf angegebenen Ziele (siehe *Enthüllung*, Seite 6). Fast alle Charaktere haben das Ziel, **jemanden des Mordes zu beschuldigen**. Diese Anschuldigungen spielen eine zentrale Rolle dabei, wer schlussendlich **eliminiert wird**. Die anderen Ziele betreffen sekundäre Handlungsstränge, Geheimnisse, die es aufzudecken gilt, oder solche, die verborgen bleiben müssen.

**Schreibt eure Anschuldigung** und die **Antworten auf eure eigenen Ziele** auf die Rückseite eurer **Zielkarte**.

**Erinnerung:** Als Antwort auf deine Ziele darfst du den Namen eines **beliebigen Charakters** der Geschichte wählen – sogar einen, den niemand aktiv spielt.

## ZIELKARTE

**CHARAKTERNAME – ZIELE**

Deine geheimen Ziele und deren Wertung (◆). Erhalte mindestens 3 ◆ Punkte, um zu gewinnen.

Schreibe bei der **Auflösung** deine Antworten für die entsprechenden Ziele in die vorgesehenen Felder oder auf ein Blatt Papier.

Während der **Enthüllung** kontrolliert ihr alle, ob eure Geheimnisse entdeckt wurden. Ein Geheimnis gilt als entdeckt, wenn mindestens 1 Person dies klar in ihren Zielen benannt hat.

**WICHTIG:** Alle Charaktere der Geschichte könnten für den Mord verantwortlich sein oder für einen der sekundären Handlungsstränge – auch Charaktere, die nicht aktiv gespielt werden!

— ZIELE —

Wer hat den **Mord begangen**? (◆)

Wer den Mord begangen hat, wurde **eliminiert** (◆)

Wer hat eine **Affäre mit der Königin**? (◆◆)

Niemand findet heraus, dass du für den König spionierst. (◆)

## Regeln der Zielkarte

— ZIELE —

Wer hat den **Mord begangen**? (◆)

Wer den Mord begangen hat, wurde **eliminiert**. (◆)

Wer hat eine **Affäre mit der Königin**? (◆◆)

Niemand findet heraus, dass du für den König spionierst. (◆)

**Punktwerte** ◆◆

Sobald alle ihre Zielkarte ausgefüllt haben, zählt bis 3. Zeigt bei 3 alle gleichzeitig auf den **Charakter**, den ihr jeweils **des Mordes beschuldigt**.

## ENTHÜLLUNG

Enthüllt jetzt **die ganze Wahrheit**. Findet heraus, ob ihr den Fall gelöst habt und wer von euch seine Ziele erfolgreich verfolgen konnte.

Wer am **häufigsten beschuldigt** wurde (siehe *Ziele*, Seite 5), wird **eliminiert**. Diese Person verliert das Spiel automatisch, egal wie viele Ziele sie erfüllt hat. Die Zielkarte der eliminierten Person **zählt** für die Zielkarten der anderen jedoch **weiterhin** (siehe unten).

**Bei Gleichstand** entscheidet die **Ermittlungsleitung**, wer eliminiert wird (selbst wenn die Ermittlungsleitung am Gleichstand beteiligt ist).

Lest nun die Rückseite der **Lösungskarten laut vor**. Enthüllt danach **alle eure Ziele**. Erhaltet die angegebenen Punkte für jedes erfüllte Ziel. Alle, die **mindestens 3 Punkte haben, gewinnen**.

Es dürfen **mehrere Personen gewinnen**.

## DIE ERMITTLUNG BEGINNT

Beginnt mit dem folgenden **Aufbau** erst, wenn ihr **bereit seid, loszuspielen!**

### PORTRAITS ZUTEILEN

Dieser Schritt unterscheidet sich je nach Personenzahl:

- **5 Personen:** Nehmt **Geheimniskarte 05** und dreht sie auf die Rückseite. Folgt ihren Anweisungen.
- **6 Personen:** Nehmt **Geheimniskarte 06** und dreht sie auf die Rückseite. Folgt ihren Anweisungen.
- **7 Personen:** Verwendet **alle Portraitkarten**. Alle bekommen je 1 Karte. Entscheidet gemeinsam, ob ihr sie zufällig verteilt oder bewusst auswählt.

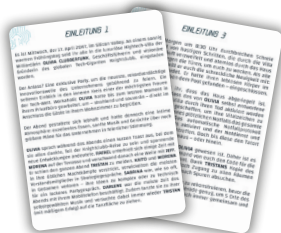
**Lest** die kurzen Beschreibungen der Charaktere **laut vor**, um sie so **gemeinsam kennenzulernen**

Ihr **könnt den unteren Teil** der Karte **umknicken** und sie aufrecht vor euch stellen. So könnt ihr selbst und auch die anderen sie besser sehen.



## EINLEITUNG LESEN

Nehmt die Einleitungskarten und lest sie nacheinander vor. Hier werden die Ereignisse umrissen, die zu dem Verbrechen führten. Sie bereiten euch auf die Ermittlungen vor.

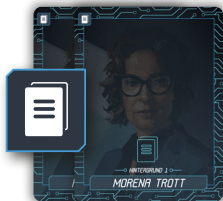


## CHARAKTERKARTEN VERTEILEN

Nehmt die **28 Charakterkarten**, **ohne ihre Rückseiten aufzudecken**. Teilt allen jeweils ihre 4 zum Portrait passenden Charakterkarten aus (**2 Hintergrundkarten**, **1 Beziehungskarte** und **1 Zielkarte**).



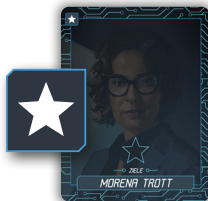
### CHARAKTERKARTEN



2 Hintergrundkarten



1 Beziehungskarte



1 Zielkarte



Im Spiel mit 5 oder 6 Personen bleiben Charaktere übrig. Legt ihre Charakterkarten zurück in die Schachtel, **ohne ihre Rückseiten anzuschauen**.

## TAUCHT IN DIE GESCHICHTE EIN

Lest zuerst alle **gleichzeitig und für euch alleine** die Informationen auf den Rückseiten eurer 4 Charakterkarten.

Lest dann die kurzen Informationen auf den Vorderseiten der Ortskarten **laut vor**.

**Nehmt euch Zeit, um in die Geschichte einzutauchen und euch mit der Szenerie vertraut zu machen. Ihr dürft jederzeit Notizen machen. Sobald alle bereit sind, beginnt das Spiel!**

**WICHTIG:** *My Murder Mystery* ist ein soziales Spiel, in dem die Diskussionen zwischen euch zentraler Bestandteil des Spielerlebnisses sind. Beachtet dabei diese Regeln:

- Lest die Rückseiten der Karten **niemals laut vor**, außer die Karte fordert euch explizit dazu auf.
- Ihr dürft jederzeit **über den Inhalt eurer Karten sprechen**. Entscheidet selbst, ob ihr dabei **lügt** oder die Wahrheit sagt.
- Ihr dürft den **anderen jederzeit Fragen stellen** – besonders dann, wenn ihr jemanden verdächtigt, zu lügen.

## MITWIRKENDE

### **Spielidee:**

Emanuele Briano

### **Story:**

Michael Duxbury

### **Entwicklung:**

Carola Corti, Lorenzo Silva, Hjalmar Hach

### **Illustration:** Alex Twin

### **Projektmanagement:** Lorenzo Silva

**Grafikdesign:** Lukas Kowal,  
Annachiara Rossi, Umberto Spaticchia

**Anleitung und Korrektur:**  
Alessandro Pra', William Niebling

**Horrible Guild Team:** Davide Amici,  
Federico Corbetta Caci, Ylenia D'Abundo,  
Federico "Toy" Dossi, Andrea Lugli,  
Giulia Monte, Camilla Muschio,  
Renato Sasdelli, Laura Severino

Bei Fragen oder Problemen wendet euch gerne an unseren Kundenservice auf

**[www.asmodee.de](http://www.asmodee.de)**

**Übersetzung & Lektorat deutsche Ausgabe:** Translation Circus (Corinna Schülter, Miriam Weichselsdorfer, Jens Borcherdig)