

FIND

Heinrich Glumpler

den MÖRDER



Ein Suchspiel für 2 bis 4 findige Spieler ab 10 Jahre · Spieldauer etwa 20 Minuten

Spielziel

Du gewinnst, wenn du als Erster das Wort MÖRDER bilden kannst.

oder

wenn du als Erster erkennst, dass sich das Wort nicht bilden lässt.

Vorbereitung

Mischt die Kärtchen und legt sie verdeckt in einem Quadrat von 6 x 6 Kärtchen aus.

Übersicht

Wer die Anleitung liest, bestimmt, wer den ersten Spielzug macht.

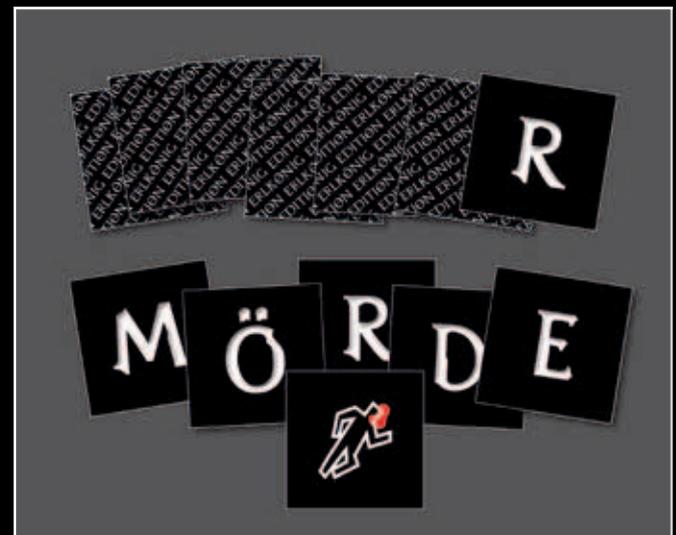
Nach jedem Spielzug kommt der jeweils linke Mitspieler mit seinem Spielzug dran.

So geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis der Gewinner feststeht.

Was machst du in deinem Spielzug?

1. Du **musst** ein Kärtchen aufdecken.
2. Bilde das Wort MÖRDER, um das Spiel zu gewinnen.
3. Wenn das nicht klappt, sag „Nächster“ – dann ist dein linker Mitspieler dran.

Wenn du den Verdacht hegst, dass das Spiel enden wird, ohne dass jemand das Wort bilden konnte, kannst du zu Beginn deines Spielzuges **aussteigen**. Behältst du Recht, gewinnst du ganz alleine.



Spielmaterial

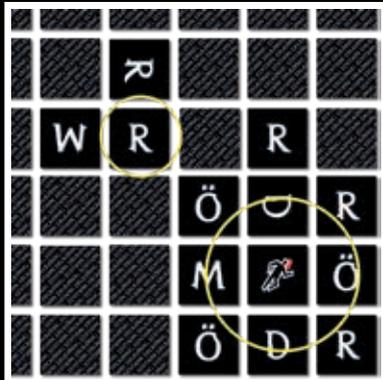
36 Kärtchen

- 7 x M
- 7 x Ö
- 7 x R
- 7 x D
- 7 x E
- 1 x „Das Opfer“

1. Kärtchen aufdecken

Normalerweise deckst du nur **ein** Kärtchen auf. Wenn es ein Buchstabe ist (im Bild z.B. das „R“), machst du mit dem nächsten Schritt weiter.

Wenn du beim Aufdecken des Kärtchens allerdings das **Opfer** findest, z.B. hier rechts unten, deckst du auch sofort alle (diagonal, horizontal und vertikal) benachbarten Kärtchen auf.

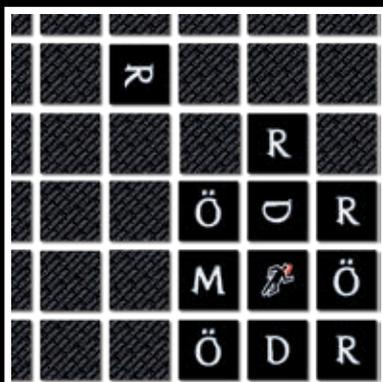


Du musst das Kärtchen so liegen lassen, wie du es aufgedeckt hast. Es kann also sein, dass die Buchstaben in verschiedene Richtungen weisen.

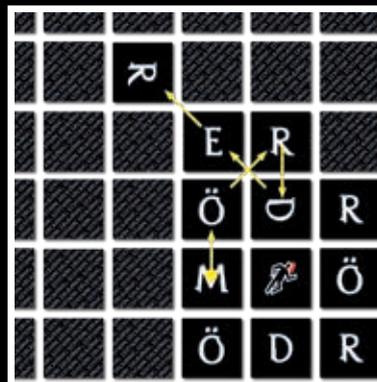
2. Bilde das Wort MÖRDER

Nachdem du ein Kärtchen aufgedeckt hast (oder im Falle des Opfers sogar mehrere Kärtchen), kannst du versuchen, den Mörder zu finden.

Du gewinnst, wenn du in deinem Spielzug **sechs Kärtchen** mit den Buchstaben des Wortes MÖRDER entdeckst und sie in einer Kette (diagonal, horizontal oder vertikal) korrekt aufeinander folgen.



In dieser Situation ist es noch nicht möglich, eine solche Kette zu bilden.



Hier hättest du schon gewonnen.

Es ist erlaubt, dass die Kette sich **kreuzt**, aber es müssen immer sechs verschiedene Kärtchen sein.

3. Nächster

Wenn du keinen Weg findest, das Wort MÖRDER zu bilden, sag deutlich „Nächster!“, damit der nächste Spieler seinen Spielzug beginnen kann.

Aussteigen

Du bist der Meinung, dass es nicht möglich ist, das Wort MÖRDER in der Auslage zu bilden?

Dann verzichte auf deinen Spielzug und sage laut „**Ich steige aus. Es gibt keinen Mörder!**“.

Du spielst nicht mehr mit. Deine Mitspieler müssen bis zum Ende weiter spielen – keiner von ihnen darf jetzt noch aussteigen. Finden Sie tatsächlich keinen Mörder, bist du der alleinige Gewinner.

Spielende

Das Spiel endet mit dem Sieg des Spielers, der in seinem Spielzug das Wort MÖRDER bilden kann.

Konnte keiner von euch den Mörder finden? Dann gewinnt der Spieler, der ausgestiegen ist.

Sollte keiner ausgestiegen sein – ist der Mörder entkommen! (DAS sollte eigentlich nie passieren!).

Zu elementar?

Gut - wer es gerne anspruchsvoller hat, findet unsere knifflige Variante auf www.erlkoenig.net.

Viel Spaß!



Find den Mörder · www.erlkoenig.net
Art.-Nr. EE4020 · ISBN 978-3-934282-64-3
©2014 Edition Erlkönig · Heinrich Glumpler & Mario Truant
Frauenlobstraße 95 · 55118 Mainz · Alle Rechte vorbehalten