

# SUSPEKT

## BLUFFEN UND GEWINNEN AUF VERDACHT

**Ein Spiel von Friedhelm Krähwinkel  
für 2-6 Spieler ab 8 Jahren**

Spieldauer: ca. 30 Minuten

### **Inhalt**

1 Spielplan, 6 Farbkarten  
36 Spielsteine - je 6 in verschiedenen Farben  
ca. 40 Gewinnchips, 1 Spielanleitung

### **Spielziel**

Bei diesem spannenden Spiel können Sie beweisen, wie perfekt Sie Ihre Mitspieler bluffen können, und Sie können durch eigenen Scharfsinn die Täuschungsmanöver der anderen aufdecken.

Einerseits geht es darum, die Figuren der "eigenen Farbe" über die vier Farbringe ins Zentrum zu bewegen und dafür Gewinnchips zu kassieren. (Aber Vorsicht: Die "eigene Farbe" kann sich während des Spiels mehrmals ändern.)

Andererseits - und dies bringt oft mehr Chips - geht es darum, die "eigene Farbe" durch Bluffen geheimzuhalten und die Farben der Mitspieler durch Beobachten und Kombinieren herauszufinden.

Wer so als erster 7 Chips ergattern kann, gewinnt das Spiel.

## **Vorbereitungen**

Alle 36 Spielfiguren werden so auf die 6 Startfelder (gelbe Felder außerhalb des Kreises) verteilt, daß sich auf jedem Startfeld je eine Figur von jeder Farbe befindet. Die 6 Farbkarten werden gemischt und jedem Spieler eine zugeteilt. Diese legt er, nachdem er sie sich angesehen hat, verdeckt vor sich ab. (Vorsicht vor neugierigen Blicken der Mitspieler!)

Eventuell übriggebliebene Farbkarten werden verdeckt beiseite gelegt.

## **Spielverlauf**

Ein ausgeloster Spieler beginnt, indem er von einem beliebigen Startfeld aus 2 Figuren auf das vor diesem Feld liegende äußere Kreis-Sechstel setzt. Alle anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn und setzen jeweils 2 Figuren von einem beliebigen Startfeld ein.

### **Merke:**

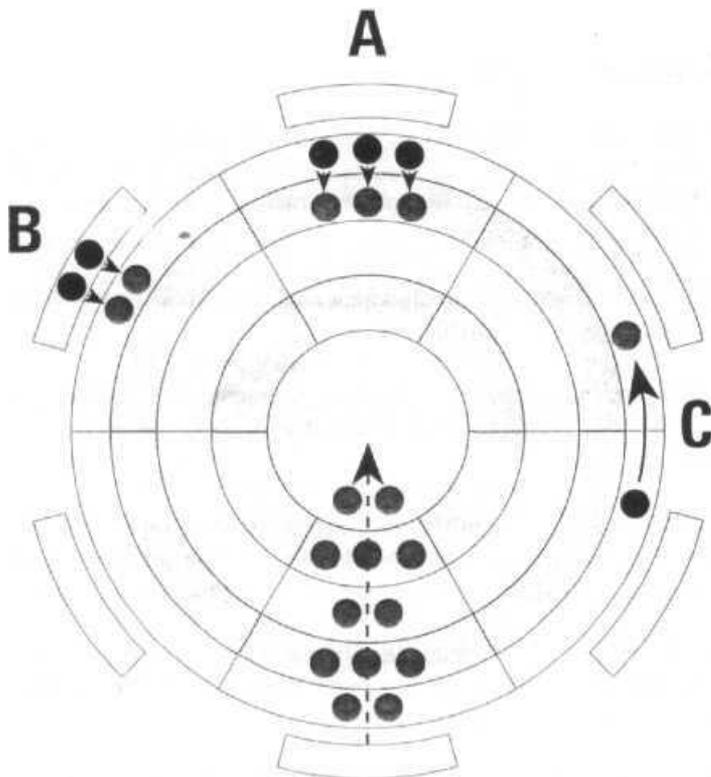
- Die Startfelder sind nicht den Spielern zugeordnet.
- Die Figuren müssen nicht gleichmäßig von den Startfeldern abgeräumt werden.
- Die Farbe der gesetzten Figuren ist beliebig.
- Es muß nicht eine Figur in der Farbe der zugewosten Karte dabei sein.

Im weiteren Spielverlauf hat jeder Spieler die Wahl zwischen drei Möglichkeiten:

A: Er setzt genau 3 beliebige Figuren von einem pink-farbigem auf ein gelbes Feld des gleichen Kreis-Sechstels.

B: Er setzt genau 2 beliebige Figuren von einem gelben auf ein pink-farbiges Feld des gleichen Kreis-Sechstels oder vom gelben Innenkreis -auf das Mittelfeld.

C: Er setzt nur 1 Figur innerhalb eines gleichfarbigen Ringes auf ein benachbartes Kreis-Sechstel.



Je weniger die anderen Mitspieler nachvollziehen können, welche eigene Farbe der einzelne gerade hat, desto besser.

**Bluffen Sie, wenn Sie am Zug sind, so gut wie möglich.**

**Merke:**

Die Figuren dürfen immer nur auf der gleichen Kreisbahn oder in Richtung Zentrum gezogen werden - niemals zurück in Richtung Startfelder

- Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Figuren stehen.

Hat ein Spieler 2 Figuren auf das Mittelfeld (es können aus taktischen Gründen auch Figuren sein, deren Farben man zur Zeit nicht hat) gezogen, bleiben diese Figuren dort solange stehen, bis jemand einen "Verdacht" ausspricht.

Dann erst wird abgerechnet.

## **Einen 'Verdacht' äußern**

Wenn ein Spieler die Farbe eines oder mehrer Mitspieler zu wissen glaubt, kann er jeweils bevor er seinen Zug macht, einen oder mehrere Tips abgeben (einen Tip pro Mitspieler). Dazu sagt er die vermuteten Farben und die entsprechenden Mitspieler an.

Jetzt werden die Farbkarten aufgedeckt, der "Verdacht" überprüft und Gewinnchips wie folgt verteilt:

1. Für Figuren, die auf dem Mittelfeld angekommen sind, erhalten jene Spieler, die die entsprechende Farbkarte haben, pro Figur einen Gewinnchip.
2. Für jeden richtigen Tip erhält der Spieler, der den Verdacht ausgesprochen hat, einen Chip von jenem Mitspieler, auf den er den Tip abgab. Sollte dieser keinen Chip besitzen, gibt es einen Chip aus der Kasse.
3. Für jeden falschen Tip muß der "Tipper" einen Chip in die Kasse zurückgeben. Hat er keine Chips, kostet ihn sein falscher Verdacht nichts.

Anschließend werden alle Figuren, die den Mittelpunkt erreicht hatten, vom "Tipper" zurück auf beliebige Startfelder gestellt. Diese Figuren können im weiteren Spielverlauf wieder ins Spiel gebracht werden.

Nun werden alle 6 Farbkarten eingesammelt, gemischt und neu verteilt. Mit dieser neuen Farbzuteilung wird das Spiel von dem Spieler, der den Verdacht ausgesprochen hatte, fortgesetzt.

## **Spielende**

Wenn nach einer Tip-Abrechnung ein Spieler mindestens 7 Chips besitzt, endet das Spiel. Gewinner ist der Spieler, der die meisten Chips sammeln konnte. Haben mehrere Spieler gleich viele, teilen sie sich den Sieg.