

# GETÄUSCHT

## HEIMLICHE VERBÜNDETE

Eine Erweiterung für Getäuscht - Mord in Hongkong

Ein Spiel von Tobey Ho  
Illustrationen: Tommy K05, OnTung  
Deutsche Regel: Ferdinand Köther



## HINTERGRUND

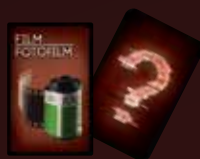
Eine Welle der Furcht erfasst die Menschen in den Straßen von Hongkong. Wie ein Lauffeuer verbreitet sich das Gerücht, dass hinter der jüngsten Mordserie gerade einer jener Ermittler stecken könnte, die mit der Lösung der Fälle beauftragt sind. Die Polizei setzt weitere Hilfskräfte ein, aber auch der Mörder ist nicht untätig.

Diese Erweiterung führt neue Rollenkarten, Hinweistafeln, Indizien- und Tatwaffenkarten für das Spiel *Getäuscht - Mord in Hongkong* ein.

## SPIELMATERIAL



Rollenkarten x 3  
(schwarz)



Indizienkarten x 90  
(rot)



Tatwaffenkarten x 54  
(blau)



Hinweistafeln x 9  
(davon 1 Ereignistafel)



Polizeimarken x 2

## NEUE HINWEIS- UND TATWAFFENKARTEN

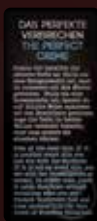
Vor dem ersten Spiel mit dieser Erweiterung werden die Hinweis- und Tatwaffenkarten einfach in die entsprechenden Stapel des Grundspiels eingemischt. Diese neuen Karten können in allen weiteren Partien von *Getäuscht - Mord in Hongkong* benutzt werden und müssen nicht wieder entfernt werden.

## NEUE HINWEISTAFELN

Wie schon die neuen Indizien- und Tatwaffenkarten, werden auch die neuen Hinweistafeln in die Hinweistafeln des Grundspiels eingemischt. Die neuen Hinweistafeln geben dem Forensiker neue Möglichkeiten, den Tatort und -hergang zu beschreiben.

## NEUE EREIGNISTAFEL

Die neue Ereignistafel wird auf gleiche Weise benutzt wie die Ereignistafeln des Grundspiels. Die Benutzung der Ereignistafeln bleibt weiterhin eine Variante.



### Das perfekte Verbrechen

Die neue Ereignistafel - sie heißt „Das perfekte Verbrechen“ - kann dem Spiel eine neue Richtung verleihen. Wenn der Forensiker diese Tafel zieht, liest er sie laut von und folgt den Anweisungen. Er wird angewiesen, sich die nächste Hinweistafel vom Zugstapel heimlich anzusehen und sie verdeckt beiseitezulegen, ohne dass ein anderer Spieler außer ihm sie ansehen konnte. Ist die beiseitegelegte Tafel keine Ereignistafel, verläuft das Spiel weiter wie immer. Falls es sich aber um eine Ereignistafel handelt, gewinnt der Forensiker nun zusammen mit dem Mörderteam!

Der Spielablauf bleibt gleich. Der Forensiker muss wahrheitsgemäß auf Versuche eingehen, den Fall zu lösen. Er muss weiterhin schweigen. Und er muss weiterhin Hinweise liefern, indem er Hinweistafeln zieht und ersetzt sowie Patronen neu platziert. Er darf jetzt allerdings Patronen so platzieren, dass die Ermittler in die Irre geführt werden, falls dies zu seinem eigenen Vorteil ist. Zum Spielschluss deckt der Forensiker die zuvor beiseitegelegte Hinweistafel auf, die bestimmt, ob er gewonnen oder verloren hat.

Obwohl solch ein Seitenwechsel selten passiert, kann er vorkommen und die Ermittler müssen sehr wachsam sein, um eine eventuelle Änderung im Verhalten des Forensikers zu entdecken.

## NEUE ROLLEN

Mit den neuen Rollen und weiteren Polizeimarken kann das Spiel nun mit bis zu 14 Spielern gespielt werden.



### Personenschützer xl

Die Rolle des Personenschützers kann optional in Spielen mit dem Zeugen besetzt werden. Der Personenschützer weiß schon zu Spielbeginn, wer der Zeuge ist und kann dabei helfen, den Mörder und seinen Komplizen von der richtigen Spur zum Zeugen abzulenken. (Der Zeuge weiß nicht, wer der Personenschützer ist.) Der Personenschützer gewinnt gegebenenfalls zusammen mit dem Ermittlerteam.

Wenn mit dem Personenschützer gespielt wird, muss der Forensiker bei der Spieleinleitung nach 1e. Zeuge, folgendes sagen: „Personenschützer, öffne deine Augen.“ Dann zeigt der Forensiker auf den Zeugen. Der Personenschützer nickt, wenn er den Zeugen eindeutig erkannt hat und der Forensiker sagt nun zu ihm: „Personenschützer, schließe deine Augen.“

Die Einbeziehung der neuen Rollen Labortechniker und Insider erfordert eine Änderung des Spielablaufs. Zwischen dem Ende von Schritt 2a. Erste Runde und dem Beginn von Schritt 2b. Zweite Runde wird eine neue Phase eingeschoben - die Verbündetenphase.



### Labortechniker x1

Die optionale Rolle des Labortechnikers empfehlen wir für Spiele mit mindestens 7 Spielern. Während der Verbündetenphase darf der Labortechniker 1 im Spiel befindliche Karte prüfen, um herauszufinden, ob sie zur Lösung des Falles beiträgt. Der Labortechniker gewinnt, falls das Ermittlerteam gewinnt.



### Insider x1

Die optionale Rolle des Insiders, der Gerüchte verbreitet, empfehlen wir für Spiele mit mindestens 8 Spielern. Während der Verbündetenphase sorgt der Insider dafür, dass 1 Spieler seinen Polizeimarker verliert, bevor er seine Meinung kundtut (er kann auch sich selbst wählen)! Der Insider gewinnt, falls das Mördersteam gewinnt.

## Verbündetenphase

Während der Verbündetenphase leitet der Forensiker die Spieler durch eine weitere Spielphase, in der sie ihre Augen schließen und einige geheime Schritte vornehmen müssen. Der Forensiker leitet die Spieler folgendermaßen:

1. „Schließt bitte alle eure Augen.“ Dann bestätigt er dies, sobald alle ihre Augen geschlossen haben.
2. „Labortechniker, öffne bitte deine Augen und zeige auf 1 beliebige Karte, um zu sehen, ob diese bei dem Verbrechen benutzt wurde.“ Der Labortechniker zeigt dann auf 1 Indizien- oder Tatwaffenkarte auf dem Tisch und der Forensiker bestätigt, dass er verstanden hat, welche Karte der Labortechniker meint (indem er auch darauf zeigt oder den Namen lautlos mit den Lippen formt). Dann zeigt der Forensiker dem Labortechniker den Daumen hoch, falls die Karte tatsächlich eine bei dem Verbrechen benutzte Indizien- oder Tatwaffenkarte ist, andernfalls den Daumen runter. Anschließend sagt der Forensiker: „Labortechniker, schließe deine Augen“, und bestätigt dies, sobald geschehen.
3. „Insider, öffne bitte deine Augen und zeige auf 1 beliebigen Spieler, der seine Polizeimarke abgeben soll.“ Der Forensiker merkt sich den bezeichneten Spieler und sagt dann: „Insider, schließe deine Augen“, und bestätigt dies, sobald geschehen.
4. Schließlich fordert der Forensiker alle Spieler auf: „Öffnet jetzt alle eure Augen.“ Dann nimmt er dem Spieler, auf den der Insider gezeigt hatte, den Polizeimarker ab.
5. Das Spiel wird danach mit der zweiten Runde fortgesetzt.

## EMPFOHLENE ROLLENVERTEILUNGEN

Die Spieler können die Rollen nach eigenem Ermessen und Belieben einsetzen. Die folgenden Kombinationen sind spielerprobt und versprechen spannende und intensive Spielpartien.

### 6 Spieler:

Forensiker, Zeuge, Mörder, Komplize, 2 Ermittler.

### 7 Spieler:

Forensiker, Zeuge, Labortechniker, Mörder, Komplize, 2 Ermittler.

### 8+ Spieler:

Forensiker, Zeuge, Labortechniker, Mörder, Komplize, Insider, 2 Ermittler.

**Hinweis:** In jedem Spiel mit einem Zeugen kann ein Ermittler gut durch den Personenschützer ersetzt werden. Dadurch wird es dem Mördersteam etwas erschwert, das Spiel durch eine Wendung zu gewinnen. Wer die Möglichkeit einer Wendung völlig vermeiden will, ersetzt in den empfohlenen Kombinationen einfach den Zeugen durch einen normalen Ermittler.

## VARIANTE

### Unbestimmter Tatort

Um das Spiel für die Ermittler schwieriger zu gestalten, nimmt der Forensiker die Tatort-Hinweistafel aus dieser Erweiterung, anstatt eine der 4 Hinweistafeln des Grundspiels zu wählen.

## GOLDENE REGEL

Die Spieler dürfen nie ihre geheime Rolle preisgeben, bevor das Spiel beendet ist. Ebenso wenig dürfen sie einfach behaupten, eine bestimmte Rolle zu haben, ohne die Karte vorzuzeigen.