

Witness

Dem Chamäleon auf der Spur

Ein kooperatives Deduktionsspiel von Dominique Bodin
für 4 Personen ab 10 Jahren



Inhalt: 72 Karten, 1 Marker. Zudem benötigt ihr noch 4 Zettel und 4 Stifte.

Hinweis: Falls ihr zuvor schon ein Spiel unserer Witness-Reihe gespielt habt, könnt ihr die Anleitung überspringen, sie ist identisch. Bestimmt die Seite einer Flüsterkarte, lest die Karte „Dem Chamäleon auf der Spur“ mit der thematischen Einleitung und startet danach mit dem ersten Fall „Der Wohltätigkeitsball“.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Einleitung

Willkommen bei der „Witness Agency“, einer geheimen Organisation, die das Verbrechen bekämpft! Ihr spielt als Team zusammen und schlüpft dazu in die Rollen der folgenden Charaktere: **Annabella**, **Hari**, **Norio** und **Erin**. Eure Aufträge erhaltet ihr von einer unbekanntenen Person, die sich Iris Quinn oder kurz „IQ“ nennt.

Jeder Fall läuft so ab: Zunächst lest ihr gemeinsam einen **Prolog**, der euch in den aktuellen Fall einführt. Danach erhält jedes Teammitglied **Indizien**, die das Resultat eurer individuellen Recherchen darstellen. Diese Indizien teilt ihr durch **Flüstern** mit dem Team. So erfahrt ihr nach und nach auch die Indizien der anderen Teammitglieder. Zum Schluss versucht jedes Teammitglied, durch die Beantwortung von Fragen den **Fall allein zu lösen**, um **Punkte** für das Team zu sammeln. Ein **Epilog** rundet die Geschichte ab.

Detaillierte Infos über eure Charaktere und „IQ“ findet ihr hier:



... oder in der **Deep Print Games** App, kostenlos erhältlich im App Store und bei Google Play:



Spielvorbereitung

Entscheidet euch zunächst, wer von euch welchen der **4 Charaktere** übernimmt, und setzt euch im **Uhrzeigersinn** in dieser Reihenfolge: **Annabella**, **Hari**, **Norio**, **Erin**.

Legt alle Karten als Stapel in die Mitte, ohne die Reihenfolge zu verändern. Dreht die oberste Karte um und legt sie neben den Stapel. Dort findet ihr eine **Kurzanleitung**.

Annabella

Hari



Erin

Norio

Nehmt nun die nächsten 2 Karten vom Stapel. Dies sind **Flüsterkarten** mit insgesamt vier unterschiedlichen Seiten. Bestimmt per Zufall eine dieser vier Seiten und legt sie gut sichtbar in die Mitte. Sie gibt euch für die **4 Flüsterrunden** an, wer mit dem Flüstern beginnt und in welche Richtung ihr flüstert. Platziert den **Marker** auf Bild 1 dieser Flüsterkarte. Legt die andere Flüsterkarte beiseite, ihr benötigt sie für diesen Fall nicht.



Auf dem Stapel liegt nun oben die Karte mit der Überschrift „Dem Chamäleon auf der Spur“. Nehmt sie und lest dort die Einleitung des Abenteuers.

Auf der Rückseite der Karte findet ihr eine Übersicht über die 8 Fälle des Abenteuers sowie den jeweiligen Schwierigkeitsgrad auf einer Skala von 1 (leicht) bis 4 (sehr schwierig).

Spielablauf

Wählt den **Fall** aus, den ihr spielen möchtet. Die Fälle bauen als **Kampagne** inhaltlich aufeinander auf, ihr solltet sie deshalb in **nummerierter Reihenfolge** spielen. Der erste Fall dieses Abenteuers ist „Der Wohltätigkeitsball“, dessen Karten im Stapel oben liegen. (Falls ihr einen anderen Fall spielen wollt, dann legt dessen Karten nach oben, ohne ihre Reihenfolge zu ändern. Ihr seht auf der Rückseite jeder Karte unten links, zu welchem Fall sie gehört.)

Dreht jetzt den **Prolog** des Falls um und lest ihn. (Dies können eine oder mehrere Karten sein.)

Nun erhaltet ihr eure persönlichen Informationen, die **Indizien**. Diese findet ihr auf den 4 nachfolgenden Karten. Nehmt euch **im Uhrzeigersinn** jeweils die oberste Indizienkarte; zuerst **Annabella**, gefolgt von **Hari**, **Norio** und **Erin**, entsprechend eurer Sitzreihenfolge. (Dies ist immer genau eine Karte pro Person.)

Deine Indizien sind **persönlich** und **geheim**. Achte deshalb darauf, dass niemand außer dir deine Indizien sehen kann. Du darfst dich **nicht** über die Indizien unterhalten, bevor ihr am Ende des Falls die Lösungen aufgedeckt habt.

Schau dir nun deine Indizien genau an, lies sie sorgfältig durch und präge dir den Inhalt gut ein. **Bilder und fettgedruckte Passagen** sind besonders wichtig. (Die Illustrationen auf den Rückseiten der Karten könnt ihr ignorieren, sie sind nur atmosphärisch, dort sind keine Indizien versteckt.)

Es folgen jetzt nacheinander **4 Flüsterrunden**, in denen jeweils zwei von euch **flüstern**, während die anderen beiden **zuhören**. Die **Flüsterkarte** zeigt euch für jede Flüsterrunde an, wer in wessen Ohr flüstert.



Wenn du **flüsterst**, gibst du deine persönlichen Indizien weiter. Ab der zweiten Flüsterrunde gibst du zusätzlich auch **alle Indizien** weiter, die du bisher von den anderen Charakteren erhalten hast. Du darfst **nur die Indizien** weitergeben, keine eigenen Schlussfolgerungen.

Wichtig: Gib auch die Information weiter, **welche Indizien von welchem Charakter** stammen! Es kann vorkommen, dass ein Fall ohne dieses Wissen nicht lösbar ist!

Flüstere generell immer so, dass die beiden anderen Charaktere dich nicht hören können. Ihr könnt dazu auch ein paar Meter zur Seite oder ggf. kurz in einen Nebenraum gehen.

Wenn du **zuhörst**, darfst du **keine Fragen stellen**. Du darfst lediglich darum bitten, alle Aussagen zu wiederholen. Du darfst auch **nicht** im Gegenzug deine persönlichen Indizien zurückgeben; alle Indizien werden immer **nur in Pfeilrichtung** der Flüsterkarte weitergegeben!



Achtung: Erst **nach der 4. Flüsterrunde** dürft ihr euch **Notizen machen**, vorher noch nicht! Ihr dürft aber zwischen zwei Flüsterrunden eure persönlichen Indizien sowie den Prolog des Falls erneut lesen.

Bewegt nach jeder **Flüsterrunde** den **Marker** auf der Flüsterkarte auf das **nächste Bild** in nummerierter Reihenfolge.

Nach der 4. Flüsterrunde bewegt ihr den Marker auf Bild 5. Erst jetzt dürft ihr euch beliebig viele Notizen machen, aber ihr müsst eure Notizen vor den anderen **geheim** halten. Ihr dürft euch nach wie vor **nicht** über die Indizien unterhalten und auch nicht über eure Notizen oder Schlussfolgerungen!

Sobald ihr alle mit euren Notizen fertig seid, deckt ihr die **Fragen** des Falls auf. (Dies können eine oder mehrere Karten sein.) Schreibt danach alle **geheim** eure Antworten zu den drei Fragen auf einen Zettel. Auch jetzt dürft ihr euch noch nicht unterhalten!

Wenn ihr alle eure Antworten notiert habt, deckt ihr die **Lösungen** auf. (Dies können eine oder mehrere Karten sein.) Jeder Charakter erhält **1 Punkt für jede richtige Antwort**. (Antworten gelten als richtig, wenn fettgedruckte Passagen der Lösungen korrekt notiert wurden.)
Zählt dann für euer Ergebnis alle eure Punkte zusammen:

12 Punkte: Perfekt! Besser geht's nicht.

10–11 Punkte: Sehr gut gemacht.

7–9 Punkte: Ganz ordentlich, aber das könnt ihr besser.

0–6 Punkte: Ihr habt noch viel Luft nach oben.



Jetzt dürft ihr euch auch endlich über alles unterhalten und bei Bedarf alle Indizien noch mal zusammen anschauen.

Lest dann zum Abschluss noch den **Epilog** des Falls. (Dies können eine oder mehrere Karten sein.)

Beispiel für die Flüsterrunden

- 1) In der 1. Flüsterrunde sind Annabella und Norio mit Flüstern dran. Annabella flüstert ihre persönlichen Indizien Erin zu. Gleichzeitig flüstert Norio seine persönlichen Indizien Hari zu. Danach bewegt ihr den Marker auf Bild 2.
- 2) Erin flüstert Norio jetzt alle Indizien zu, die sie nun kennt, also sowohl ihre persönlichen Indizien als auch diejenigen, die Annabella ihr in der vorigen Runde zugeflüstert hat. Zugleich flüstert Hari alle ihm bisher bekannten Indizien Annabella zu, also seine persönlichen Indizien sowie diejenigen, die er zuvor von Norio erhalten hat. Dann bewegt ihr den Marker auf Bild 3.
- 3) Erneut flüstert Annabella all ihr Wissen Erin zu. Sie wiederholt ihre eigenen Indizien und dazu alles, was sie von Hari erhalten hat. Ebenso gibt Norio alle ihm inzwischen bekannten Indizien an Hari weiter. Ihr bewegt den Marker auf Bild 4.
- 4) Nun flüstert Erin ihr Wissen Norio zu, während Hari sein Wissen Annabella zuflüstert. Theoretisch sollten nun alle Charaktere alle Indizien mindestens einmal gehört haben. Ihr bewegt den Marker auf Bild 5.
- 5) Jetzt dürft ihr euch alle beliebig viele Notizen machen. Ihr dürft euch aber nicht über die Indizien unterhalten.



Vorbereitung des nächsten Falls

Wenn ihr möchtet, könnt ihr den nächsten Fall sofort spielen. Bestimmt die Flüsterkarte dann wieder neu.

Ansonsten legt einfach die 2 Flüsterkarten und die Karte mit der Kurzanleitung auf den Stapel zurück. Karten von bereits gespielten Fällen legt ihr unter den Stapel. Danach legt ihr den Stapel und den Marker in die Schachtel. Ihr könnt den nächsten Fall jederzeit starten, indem ihr eine Flüsterkartenseite auswählt und den Prolog lest. Den Ablauf eines Falls könnt ihr bei Bedarf auf der Kurzanleitung noch mal nachlesen.



Spieldesign: Dominique Bodin
Artwork: Jochen Ewert
Grafik: Daniel Müller
Entwicklung: Thygra Spiele
Spielanleitung: Thygra Spiele
Lektorat: Martin & Rebekka Zeeb, André Müller
© 2024 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin,
Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.
www.deep-print-games.com

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.

v.l.O. Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung
der Anleitung, des Spielmaterials
oder der Illustrationen ist nur mit
vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de