



SUSPICIOUS

SPIELANLEITUNG

Es ist ein **SPION** unter uns – jeder ist verdächtig! Niemand weiß, um wen es sich handelt. Alle **VERBÜNDETEN** erhalten dasselbe geheime Codewort, mit Ausnahme des Spions. Mit sorgfältig gewählten Hinweisen beschreibt jeder sein geheimes Codewort und versucht, den Spion zu enttarnen. Doch Vorsicht, denn vielleicht ...

bist DU ja selbst der Spion!

SUSPICIOUS ist ein schnelles, spannendes Partyspiel, bei dem der Spion selbst nicht weiß, dass er der Spion ist – und die Verbündeten wissen nicht, dass sie Verbündete sind ...

Spielmaterial



Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Ein Spieler wird zum **SPIELLEITER** erklärt. Er hat die Aufgabe, geheim den Spion-Spieler zu bestimmen und die Diskussionen zu moderieren.

Runde für Runde wechselt das Amt des Spielleiters reihum. Außer dem SPIELLEITER erhält jeder Spieler ein abwischbares Tableau und einen abwischbaren Stift. Der SPIELLEITER bekommt die Wertungstafel.

Spielanleitung

1 Beginn der Runde

Der SPIELLEITER zieht eine neue Karte vom Stapel und legt sie in den **Decoder**. Die Mitspieler dürfen nicht sehen, was auf der Karte steht.



Auf beiden Hälften der Karte gibt es je ein Codewort: das große Wort in der **VERBÜNDETER**-Hälfte der Karte ist das Codewort für die **VERBÜNDETER**, und das große Wort in der **SPION**-Hälfte ist das Codewort für den **SPION**. Der SPIELLEITER fordert alle Mitspieler auf, die Augen zu schließen, und entscheidet geheim, welcher Spieler der Spion sein soll. Beginnend mit seinem linken Nachbarn und dann reihum im Uhrzeigersinn ruft der SPIELLEITER jeden Mitspieler nacheinander namentlich auf. Der genannte Spieler öffnet die Augen:

- Falls dieser Spieler sein gewählter **SPION** ist, zeigt der SPIELLEITER ihm das groß geschriebene Spion-Codewort (z. B. TASSE) und deckt dabei alle anderen Wörter ab, die im Decoder zu sehen sind.



- Falls dieser Spieler ein **VERBÜNDETER** sein soll, zeigt der SPIELLEITER ihm das groß geschriebene Verbündeten-Codewort (z. B. VASE) und deckt dabei alle anderen Wörter ab, die im Decoder zu sehen sind.

Nachdem der Spieler sein Codewort gesehen hat, schließt er wieder die Augen. Hat der SPIELLEITER allen Mitspielern reihum ihr Wort gezeigt, fordert er sie auf, ihre Augen wieder zu öffnen.

2 Die Hinweis-Wörter

Der SPIELLEITER muss sich nun einen **Hinweis überlegen**, der eine Verbindung zwischen den Codewörtern von SPION und VERBÜNDETEN herstellt. **Er nennt seinen Hinweis laut**, damit alle Mitspieler einen Kontext für ihr eigenes Codewort kennen.

- Alle Mitspieler notieren in der oberen Hälfte ihres abwischbaren Tableaus ein einziges Hinweis-Wort. **Außer dem Hinweis, den der Spielleiter gegeben hat**, kann das irgendein beliebiges Wort sein.



Hier ein paar **hilfreiche Tipps** für gute Hinweis-Wörter: Mit dem Hinweis sollen die VERBÜNDETEN davon überzeugt werden, dass man selbst ein VERBÜNDETER ist – also sollte das Hinweis-Wort mit Bedacht gewählt werden und ebenso raffiniert wie vage sein. Es ist eher keine gute Idee, allzu eindeutige Hinweise zu nennen, da auf diese Weise entweder das Codewort der VERBÜNDETEN verraten wird (siehe Phase 4) oder man sich selbst als SPION zu erkennen gibt.

- **Ein ganz falscher Hinweis**, der den SPION verwirren soll (siehe Phase 4), könnte den Mitspieler selbst **verdächtig** werden lassen.
- Es ist sogar erlaubt, das Codewort aufzuschreiben, das der SPIELLEITER dem Mitspieler gezeigt hat. Das könnte zu einer interessanten Situation führen.

Sobald alle Mitspieler ein Wort aufgeschrieben haben, drehen sie ihr Tableau um. Beginnend mit dem linken Nachbarn des Spielleiters und dann reihum im Uhrzeigersinn deckt jeder sein Tableau auf und liest sein einzelnes Hinweis-Wort **laut vor**.

Nachdem alle Mitspieler ihren ersten Hinweis genannt haben, schreibt jeder ein zweites Hinweis-Wort unter das erste. Das zweite Hinweiswort muss neu sein; es darf nicht ein Wort sein, das einer der Spieler zuvor bereits genannt hat. **Das erste Wort bleibt stehen und wird nicht weggewischt.**

Sobald alle Mitspieler ihr zweites Wort aufgeschrieben haben, drehen sie ihr Tableau um. Wieder beginnend mit dem linken Nachbarn des Spielleiters und dann reihum im Uhrzeigersinn deckt jeder sein Tableau auf und liest sein zweites Hinweis-Wort **laut vor**.

3 Diskutieren und anschuldigen

Die Mitspieler können nun darüber diskutieren, wen sie für den Spion halten, indem sie einander beschuldigen oder sich verteidigen. Der SPIELLEITER moderiert die Diskussion, die am besten auf **2 Minuten** beschränkt werden sollte.

4 Abstimmen und enttarnen

Wenn die Zeit um ist oder alle zur Abstimmung bereit sind, muss jeder Mitspieler über den vermeintlichen SPION abstimmen, indem er den Namen seines Verdächtigen in die **Sprechblase** auf der Rückseite seines Tableaus schreibt.

Für sich selbst kann man nicht stimmen. Auch wenn man sich für den SPION hält, muss man den Namen eines anderen Mitspielers notieren.

Reihum deckt dann jeder den Namen seines Verdächtigen auf. Wer die meisten Stimmen bekommt, wird „**verhaftet**“. Gibt es bei den meisten Stimmen einen Gleichstand, haben die **VERBÜNDETEN** verloren, und der **SPION** gewinnt!

Der verhaftete Spieler muss sein Codewort nennen. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

1) Der verhaftete Spieler ist ein **VERBÜNDETER**, wenn sein Codewort mit dem aller anderen Mitspieler (bis auf einen) übereinstimmt. **Dann hat der Spion gewonnen.**

2) Der verhaftete Spieler ist der **SPION**, wenn sein Codewort nicht mit dem der anderen Mitspieler übereinstimmt. In diesem Fall hat der SPION nun 1 Minute Zeit und einen einzigen Versuch, das Codewort der **VERBÜNDETEN** zu erraten. Dazu darf der SPION sich die Hinweis-Wörter aller Spieler noch einmal ansehen. Die **VERBÜNDETEN** dürfen nicht sprechen, bis der Spion rät. **Hat er das Codewort erraten, gewinnt der Spion.** Andernfalls gewinnen die **VERBÜNDETEN**.

5 Wertung

In Abhängigkeit von ihrer Rolle in dieser Runde (**SPION** oder **VERBÜNDETER**) notiert der **SPIELLEITER** mit einem abwischbaren Stift auf der Wertungstafel für alle Mitspieler ihre Punkte, die Runde für Runde addiert werden:

Der SPION entkommt		Der SPION wird verhaftet , errät aber das Codewort der VERBÜNDETEN .		Der SPION wird verhaftet und errät das Codewort der VERBÜNDETEN nicht.	
SPION	VERBÜNDETER	SPION	VERBÜNDETER	SPION	VERBÜNDETER
+2	0	+1	0	0	+2

6 Die Partie gewinnen

- Eine Partie mit **4 oder 5 Spielern** endet, nachdem jeder Spieler zweimal **SPIELLEITER** war.
- Eine Partie mit **6 bis 8 Spielern** endet, nachdem jeder Spieler einmal **SPIELLEITER** war.

Wer am Ende aller Runden die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie!



Published by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam - The Netherlands
SUSPICIOUS and all related trademarks are owned by Keji Inc. and used under license by Koninklijke Jumbo B.V.
© 2021 Koninklijke Jumbo B.V.
Jumbodisët Group. All rights reserved.

jumbo.eu

Party & Co ist eine eingetragene Marke von Diset, S.A.
Alle Rechte vorbehalten.



19827