

Detektive & Diebe – Spielanleitung



Parole Emil!

Hier ist die komplette Spielanleitung zu »Detektive & Diebe« – viel Spaß!

1. Die Spielvorbereitung:

Ihr müsst mindestens neun Personen sein, damit das Spiel funktioniert. Bildet eine Bande, schlüpft in die Rollen aus »Emil und die Detektive« und geht gemeinsam auf Diebesjagd! Ziel der Diebe ist es, Nacht für Nacht ein unschuldiges Mitglied der Bande auszuschalten. Ziel der Detektivbande ist es, die Diebe zu enttarnen. Sobald alle Diebe ausfindig gemacht sind, gewinnt die Detektivbande. Schaffen es die Diebe, alle Bandenmitglieder auszuschalten, gewinnen sie.

Zählt nach, wie viele Spieler:innen ihr seid. Die Anzahl der Personen ist gleich die Anzahl der benötigten Zettel. Schaut in der Tabelle nach, mit welchen Buchstaben eure Zettel beschriftet werden müssen. Dann schreibt die Spielanleitung die Rollen auf Zettel.

| <u>Rolle</u> | <u>Anzahl 9-12 Spieler:innen:</u> | <u>Anzahl 13-20 Spieler:innen:</u> |
|-------------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Spielanleitung | 1x | 1x |
| A Dieb | 2x | 3x (bei 13 Spieler:innen) 4x (bei 17 Spieler:innen) |
| B Emil | 1x | 1x |
| C Gustav | 1x | 1x |
| D Pony Hütchen | 1x | 1x |
| E Die Professorin | 1x | 1x |
| F Mitten Eins | 1x | 1x |
| G Mitten Zwei | 1x | 1x |
| H Kleiner Dienstag | 1x (bei 10 Spieler:innen) | 1x |
| I Krummbiegel | 1x (bei 11 Spieler:innen) | 1x |
| J Petzold | 1x (bei 12 Spieler:innen) | 1x |
| K weiteres Bandenmitglied | - | 1x (bei 14 Spieler:innen) 2x (bei 15 Spieler:innen) 3x (bei 16 Spieler:innen) 4x (bei 18 Spieler:innen) 5x (bei 19 Spieler:innen) 6x (bei 20 Spieler:innen) |

Wenn alle Zettel entsprechend eurer Spieler:innenanzahl beschriftet sind, werden sie gefaltet und vermischt. Nun zieht jede Person verdeckt einen Zettel und schaut ihn sich an. Der Buchstabe auf dem Zettel bestimmt die Rolle.

Sobald die Aufteilung der Rollen abgeschlossen ist, kann das Spiel beginnen!



2. Die Besonderheiten der einzelnen Rollen:

| <u>Rolle:</u> | <u>Besonderheit:</u> |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Spielleitung | Moderiert das Spiel und gibt an, was passiert. Die Spielleitung ist unparteiisch und darf nicht zugunsten der Detektive oder der Diebe handeln. Gleichzeitig muss sie die Besonderheiten der anderen Rollen im Blick behalten. |
| A Diebe | In jeder Nacht schalten sie ein Mitglied der Bande aus, während sie tagsüber versuchen, ihre wahre Identität geheim zu halten. Je nach Anzahl der Spieler:innen gibt es 2, 3 oder 4 Diebe im Spiel. |
| B Emil | Hat zwei Leben. |
| C Gustav mit der Hupe | Kann, wenn er von einem Dieb erwischt oder von den Bandenmitgliedern aus dem Spiel entfernt wird, seine wahre Identität enthüllen und eine:n weitere:n Mitspieler:in bestimmen, der:die ebenfalls aus dem Spiel ausscheidet. |
| D Pony Hütchen | Sie erfährt jede Nacht die wahre Identität einer beliebigen Person. Bevor die Diebe erwachen, darf sie eine Person auswählen. Die Spielleitung zeigt ihr dann den Buchstaben auf dem Zettel der ausgewählten Person. Sie kann ihr Wissen in den Diskussionen der Bande nutzen. |
| E Die Professorin | Sie hat die Möglichkeit, Schokolade oder Zigarren zu verteilen: Die Schokolade kann eine:n Spieler:in, der:die aus dem Spiel ausgeschieden ist, wieder ins Spiel zurückholen. Die Zigarre lässt eine:n beliebige:n Spieler:in ausscheiden. Diese Objekte kann die Professorin jeweils nur 1x im Spiel einsetzen. Sie kann sie entweder beide in einer Nacht nutzen oder in verschiedenen Nächten. So kann es an dem Morgen, nachdem die Professorin Schokolade oder Zigarre eingesetzt hat, entweder eine, zwei oder auch keine Person geben, die in der Runde aus dem Spiel ausscheidet. Die Professorin kann die Schokolade auch für sich selbst nutzen. |
| F Mitteneins | Mitteneins & Mittenzwei gibt es nur zusammen. |
| G Mittenzwei | Wird eine:r der beiden ausgeschaltet wird, scheidet der:die andere mit aus. |
| H Kleiner Dienstag | Alle Bandenmitglieder versuchen, das Verhalten anderer Spieler:innen richtig zu deuten und so herauszufinden, welche Mitspieler:innen die Diebe sind. Zugleich müssen sie versuchen, das eigene Ausscheiden bei der morgendlichen Diskussion zu verhindern. |
| I Krumbiegel | |
| J Petzold | |
| K weiteres Bandenmitglied | |



3. Der Spielablauf:

Wenn alle Rollen verteilt und alle bereit sind, verkündet die Spielleitung, dass es Nacht wird und bittet alle Mitspieler:innen, die Augen zu schließen.

Sobald dies geschehen ist, ruft die Spielleitung nacheinander verschiedene Figuren auf.

In der ersten Nacht wird als zunächst **Emil** aufgerufen. Emil öffnet die Augen und nimmt Kontakt mit der Spielleitung auf. Jetzt weiß die Spielleitung, welche:r Spieler:in zwei Leben hat. Dann wird Emil gebeten, wieder einzuschlafen.

Als Nächstes werden **Mitteneins** und **Mittenzwei** aufgerufen. Sie nehmen Blickkontakt miteinander auf und wissen nun, von wem im Spielablauf ihr Schicksal abhängt. Die Spielleitung muss sich ebenfalls merken, wer Mitteneins und Mittenzwei sind, um beim Ausscheiden von einer der beiden Personen entsprechend zu reagieren. Dann werden Mitteneins und Mittenzwei gebeten, wieder einzuschlafen.

Jetzt wird **Pony Hütchen** von der Spielleitung aufgerufen. Sie darf auf eine:n Mitspieler:in zeigen. Die Spielleitung zeigt Pony Hütchen den Zettel und damit die wahre Identität der ausgewählten Person. Pony Hütchen darf mit diesem Wissen anstellen, was sie möchte, darf in der Nacht aber noch nichts sagen. Auch sie schläft wieder ein.

Dann erwachen, angeleitet von der Spielleitung, zum ersten Mal die **Diebe**. Die Diebe bestimmen mithilfe von Zeichensprache ein Opfer aus der Bande. Wenn das Opfer bestimmt ist, schlafen die Diebe wieder ein. Manche der Bandenmitglieder haben besondere Fähigkeiten, um sich gegen die Diebe zu wehren. Die Spielleitung ruft die Bandenmitglieder einzeln nacheinander auf und führt durch die jeweiligen Aktionen. Nach jeder Aktion schläft das jeweilige Bandenmitglied wieder ein. Als letzte Aktion der Nacht bittet die Spielleitung, dass die **Professorin** erwacht. Sie zeigt der Professorin das erste Opfer. Die Professorin darf nun entscheiden, ob sie das Opfer rettet oder nicht. Nach der Entscheidung schläft die Professorin wieder ein.

Nun verkündet die Spielleitung das Ende der Nacht und weckt die gesamte Bande.

Der Tag beginnt. Jetzt dürfen alle wieder die Augen öffnen. Die Spielleitung benennt die Opfer der Nacht. Diese scheiden aus dem Spiel aus und dürfen nicht mehr mit den anderen kommunizieren. Anschließend berät die Bande darüber, wen sie für Diebe hält. Die Spielleitung moderiert die Diskussion, darf aber keine Hinweise über die Geschehnisse der Nacht geben. Die Diskussionsphase ist das Herzstück jeder Runde. Egal ob ihr lügt, blufft oder einfach nur die Wahrheit sagt: Ihr müsst eure Mitspieler:innen von eurer Unschuld überzeugen.

Nach einer Diskussionsdauer, die die Spielleitung für angemessen hält, stimmt die Bande ab. Auf ein Zeichen der Spielleitung zeigt jede:r Spieler:in auf die Person in der Gruppe, die er:sie verdächtigt, ein Dieb zu sein. Die Person mit den meisten Gegenstimmen scheidet aus dem Spiel aus. Bei Gleichstand wird eine Münze geworfen. Die Person, die ausscheidet, offenbart ihre wahre Identität, indem sie ihren Zettel zeigt. Im weiteren Spielverlauf darf diese Person ebenfalls nicht mehr mit den anderen Spieler:innen kommunizieren. Die nächste Runde beginnt wieder mit dem Einbruch der Nacht.

Es wird so lange gespielt, bis die Diebe oder die Detektive ihr Spielziel erfüllt haben.