

DIAMANTEN JAGD



SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: Detektiv-Kartenspiel

Spielerzahl: 3-7

Altersempfehlung: ab 12 Jahre

Spieldauer: ca. 30-45 Minuten

Autor: Sid Sackson

Taktik ●○○○○ Glück

Ein Edelstein ist aus der kostbaren Kollektion des städtischen Edelsteinmuseums gestohlen worden! Das versetzt die Stadt in helle Aufregung. Die Diebe haben zudem das ganze Museum verwüstet, und da die Archivakten nicht gerade vorbildlich geführt wurden, besteht die Schwierigkeit darin, erst einmal herauszufinden, welcher Stein überhaupt entwendet worden ist. Zu diesem Zweck setzt der Museumsdirektor mehrere Detektive ein – und einer von denen sind Sie!



Spielziel

Finden Sie als erster heraus, welcher wertvolle Edelstein gestohlen wurde! Das sichert Ihnen den Spielsieg – und außerdem natürlich eine fürstliche Belohnung durch den Museumsdirektor ...

Spielmaterial

36 Edelsteinkarten,

54 Fragekarten

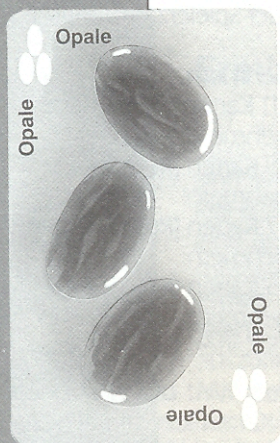
1 Block mit Ermittlungsformularen



Edelsteinkarten und Spielvorbereitung

Jede der 36 Edelsteinkarten weist **3 unterschiedliche Merkmale** auf, nämlich je ein Merkmal der folgenden 3 **Kategorien**:

- Art (Diamant, Perle oder Opal)
- Menge (Einer, Zweier oder Dreier)
- Farbe (rot, blau, grün oder gelb)



Bei dem gesamten Kartensatz ist jedes Merkmal einer Kategorie mit jedem Merkmal der **anderen** Kategorien genau einmal kombiniert; das heißt, es gibt zum Beispiel genau einen roten Perlen-Einer oder einen blauen Opal-Zweier.

Zunächst erhält jeder Mitspieler ein Ermittlungsformular. Auf diesem macht man sich während des Spieles seine Notizen. Folglich sollte man darauf achten, daß man im Spiel seine Aufzeichnungen vor den Mitspielern geheimhält.

Auf beliebige Weise wird ein Kartengeber bestimmt. Er mischt alle Edelsteinkarten, nimmt dann eine Karte aus dem Stapel und legt sie verdeckt in die Spieleschachtel. Dabei ist darauf zu achten, daß weder der Kar-



tengeber noch die anderen Spieler die Kartenvorderseite mit dem Edelstein sehen können, denn diese Karte gibt den gestohlenen Stein an!

Der Geber teilt an jeden Mitspieler – einschließlich sich selbst – ein Anzahl Edelsteinkarten aus, die von der Spielerzahl abhängig ist:

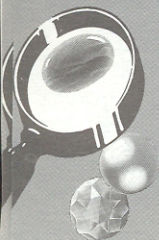
- bei 3 Teilnehmern:
je Spieler 11 Karten (Rest: 2 Karten)
- bei 4 Teilnehmern:
je Spieler 8 Karten (Rest: 3 Karten)
- bei 5 Teilnehmern:
je Spieler 7 Karten (Rest: 0 Karten)
- bei 6 Teilnehmern:
je Spieler 5 Karten (Rest: 5 Karten)
- bei 7 Teilnehmern:
je Spieler 5 Karten (Rest: 0 Karten)

Der verbleibende Rest wird **offen** auf den Tisch gelegt. Diese Karten kreuzen alle Detektive sofort auf ihren Formularen an, da sie als gestohlener Edelstein nicht mehr infrage kommen. Danach werden diese Karten aus dem Spiel genommen.

Beispiel: Beim Spiel mit 4 Teilnehmern besteht der Rest aus

- dem blauen Opal-Einer
- dem roten Perlen-Dreier
- dem gelben Opal-Dreier

Nachdem jeder Spieler die Rest-Karten auf seinem Ermittlungsformular angekreuzt hat, nimmt man die einem zugeteilten Karten auf und kreuzt auch diese auf dem Formular an – aber diesmal geheim, denn meine Mitspieler dürfen nicht sehen, welche Karten ich zugeteilt bekam. Die eigenen Edelsteinkarten hält man während des Spieles verdeckt auf der Hand.



Schließlich werden die Fragekarten gemischt. Der Geber teilt an jeden Detektiv **4 Fragekarten** aus. Diese legen die Spieler **offen** vor sich auf den Tisch, während die restlichen Karten als **Aufnahmestapel** – die Fragen für die Spieler nicht sichtbar – bereitgelegt werden.

Ermitteln

Der Spieler links vom Geber beginnt das Spiel, und nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer mit dem Ermitteln an der Reihe ist, wählt aus seinen vier Fragekarten eine aus, legt sie offen neben den Aufnahmestapel und stellt die betreffende Frage **an einen beliebigen Mitspieler seiner Wahl**. Durch die Fragen versucht man herauszufinden, welche Edelsteinkarten die Mitspieler besitzen, so daß schließlich nur noch eine Karte übrigbleibt, die den gestohlenen Stein darstellt.

Man beendet seinen Zug, indem man eine neue Fragekarte vom Aufnahmestapel nimmt (solange noch eine vorhanden ist!), so daß man am Ende des Zuges wieder vier Fragekarten besitzt.

Fragekarten

Es gibt **4 verschiedene Arten** von Fragekarten.

● 1. Die „einfache Frage“

Sie erlaubt nur die Frage nach der **Anzahl** der Karten mit dem abgebildeten Merkmal. Der befragte Spieler muß also sagen, wie viele Karten er mit diesem Merkmal auf der Hand hat. Seine Antwort ist





ZWEIER

damit eine Information für alle Mitspieler.

Beispiel: Ein Detektiv spielt die Karte „Zweier“, und der von ihm Befragte hat den blauen Diamanten-Zweier sowie den gelben und den grünen Perlen-Zweier. Er sagt den anderen Detektiven: „Ich habe 3 Zweier.“

● 2. Die „Doppelfrage“

Wer eine Frage nach zwei Merkmalen stellt, dem muß der Befragte seine betreffenden Karten reichen, so daß der Fragesteller sich diese ansehen und dann an den Befragten zurückgeben kann. Die anderen Mitspieler bekommen – wie bei der „einfachen Frage“ – nur die Information gesagt, wie viele Karten der Befragte mit den gesuchten Merkmalen auf der Hand hat.



**OPALE
EINER**

Beispiel: Ein Detektiv fragt einen anderen nach Opal-Einern. Dieser hat den blauen und den gelben Opal-Einer. Er gibt dem Fragesteller beide Karten zur Ansicht und sagt den anderen: „Ich habe 2 Opal-Einer.“

● 3. Die „Doppelfrage mit einer freien Wahl“

Diese Karte erlaubt eine Frage, die **ein** Merkmal festlegt, das andere aber offenläßt. Der Detektiv kann sich das zweite Merkmal selbst aussuchen; es darf aber nicht aus derselben **Kategorie** kommen



**FREIE
WAHL
ZWEIER**

wie das erste, bereits festgelegte. (Man darf also nicht nach 2 Edelsteinarten, Mengen oder Farben fragen.)

Beispiel: Bei der Fragekarte „Freie Wahl/Zweier“ darf der Detektiv nur nach Zweiern fragen, allerdings nach einem weiteren Merkmal aus einer anderen Kategorie zusätzlich, also z.B. nach blauen Zweiern oder Perlen-Zweiern.

Bei Fragen mit „freier Wahl“ wird nur die Anzahl der Karten genannt; die Karten werden jedoch – wie bei der „einfachen Frage“ – nicht gezeigt.

● **4. Die „Doppelfrage mit völlig freier Wahl“** (nur einmal vorhanden)

Hier kann der Detektiv beide Merkmale selbst festlegen. Diese müssen aber wiederum aus verschiedenen Kategorien kommen, und auch hier wird wieder nur – als Information für alle – die Kartenzahl genannt.

Beispiel: Bei dieser Fragekarte könnte der Detektiv z.B. nach roten Opalen, grünen Dreiern oder Perlen-Zweiern fragen.



**FREIE
WAHL**

Alle Fragekarten haben als Orientierungshilfe gemeinsam, daß sie Fragen nach den Farben optisch unterstützen. Wird mit einer Karte z.B. nach grünen Dreiern gefragt, so ist der Kartenaufdruck grün. Oder der Kartenaufdruck ist gelb bei einer Doppelfrage mit

einer freien Wahl, wenn nach der Farbe gelb plus einem weiteren Merkmal gefragt werden kann. Alle Karten hingegen, auf denen keine Frage mit Farben vorgegeben sind (z.B. Frage nach Opal-Einern), sind zur Orientierung mit schwarzem Kartenaufdruck versehen.

Kartentausch

Sollte es im Laufe des Spieles vorkommen, daß einem Spieler seine vier vor ihm liegenden Fragekarten wertlos erscheinen, so darf er einmal im Spiel – **anstatt** eine Frage zu stellen – seine vier Karten verdeckt unter den Aufnahmestapel legen, die vier obersten Karten vom Aufnahmestapel nehmen und als seine neuen vier Fragekarten offen vor sich hinlegen.

Spielende

Wenn ein Spieler glaubt, den gestohlenen Edelstein zu kennen, darf er **jederzeit** – also auch, wenn er nicht an der Reihe ist – das Spiel unterbrechen. Er kennzeichnet dann den Stein mit einem Sternchen auf seinem Formular und darf sich danach die gesuchte Karte anschauen. Erweisen sich seine Ermittlungen als richtig, ist das Spiel beendet und derjenige Detektiv hat das Spiel gewonnen.

Andernfalls muß er die Karte zurücklegen, seine Fragekarten neben dem Aufnahmestapel ablegen und als Detektiv aus dem Spiel ausscheiden. Er nimmt aber noch als zu befragender Mitspieler weiter am Spiel teil und behält folglich seine Edelsteinkarten. Das Spiel geht solange weiter, bis ein anderer Detektiv die richtigen drei Merkmale



des gestohlenen Edelsteins ausfindig gemacht hat. Geben freilich alle Spieler falsche Tips ab, so endet das Spiel unentschieden.

Glaubt ein Detektiv, nur noch **eine** Information zu benötigen, um dem gestohlenen Edelstein auf die Spur zu kommen, darf er, wenn er am Zug ist, eine **beliebige** einfache oder Doppelfrage stellen, ohne die entsprechende Fragekarte zu besitzen. Dies verpflichtet ihn jedoch dazu, nach der Beantwortung der Frage den gestohlenen Stein sofort auf seinem Formular zu kennzeichnen und seinen Verdacht dann zu überprüfen. Bei einem falschen Verdacht scheidet der Spieler – siehe oben – als Detektiv aus dem Spiel aus, ansonsten hat er gewonnen.

Varianten

1. Mehrere Edelsteine sind verschwunden: Für das Spiel mit 3 oder 4 Teilnehmern können 2 oder gar 3 Edelsteine weggelegt werden. Für den Sieg ist es unerlässlich, daß man alle gestohlenen Edelsteine ausfindig gemacht hat. Wer bei seinem Tip auch nur eine falsche Angabe macht, scheidet als aktiver Detektiv aus dem Spiel aus.

2. Nur die Kartenanzahl wird genannt: Hier werden auch bei den Doppelfragen keine Karten gezeigt. Der Befragte antwortet – wie bei den anderen Kartenarten auch – mit der Angabe der Anzahl der Karten, die er besitzt.



Tips zum Ausfüllen des Ermittlungsformulars

Erfahrungsgemäß ist es am schwierigsten, die ermittelten Informationen allesamt sinnvoll festzuhalten. Deshalb ein paar Tips:

Für die Ermittlungen ist es nicht nur hilfreich zu wissen, daß irgendein Spieler einen bestimmten Stein hat, sondern auch, wer welche Steine besitzt.

Wenn ich z.B. weiß, daß Helga den roten Perlen-Zweier hat, sollte ich mir das dazu schreiben.

Auch sollte ich mir notieren, wenn ich herausgefunden habe, daß ein bestimmter Spieler einen Stein ganz gewiß nicht besitzt. (Beispiel: Ich weiß, daß Torsten nicht den grünen Opal-Einer hat.)



Helga sagt mir, daß sie 3 Opale besitzt. Das könnte ich oberhalb der Opal-Spalten eintragen.

Achim gibt an, 2 Blaue zu besitzen. Das würde ich links neben dem Schriftzug „blau“ eintragen.

Helga sagt, daß sie 3 Einer besitzt. Das trage ich unten links ein. (Unten in der Mitte könnte ich die Zweier, unten rechts die Dreier notieren.)



Besonders die Antworten auf die „einfachen Fragen“ sind sehr schwer einzuordnen. Aus diesem Grund ist auf den Ermittlungsformularen oben, unten und links Platz gelassen, der für die Ermittlungs-Aufzeichnungen genutzt werden kann.

		DIAMANTEN			PERLEN			OPALE		
		◆	◆◆	◆◆◆	○	○○	○○○	●	●●	●●●
	ROT					•H X				
	BLAU									
	GRÜN							(T)		
	GELB							•		

		DIAMANTEN			PERLEN			OPALE		
		◆	◆◆	◆◆◆	○	○○	○○○	●	●●	●●●
	ROT									
A: 2x	BLAU									
	GRÜN									
	GELB									
		Einer: H 3x								