



Danach ziehst du eine Karte vom Stapel in der Tischmitte und beendest deinen Zug.

Hinweis: Wenn der Stapel in der Tischmitte aufgebraucht ist, wird weitergespielt, ohne neue Karten zu ziehen. Spätestens, wenn du keine Handkarte mehr hast, musst du deinen Verdächtigen erraten.



2. DEN VERDÄCHTIGEN ERRATEN

Anstatt in deinem Zug eine Karte auszulegen, kannst du auch versuchen, deinen Verdächtigen zu erraten, indem du sowohl das Tier benennst wie auch seine Verkleidung und den Ort, an dem es sich aufhält. Dies darf jeder im Spiel bis zu 3x tun.

Antworten deine Mitspieler auf deinen Rateversuch mit „richtig!“, **endet damit das Spiel sofort und du hast gewonnen!**

Antworten sie auf deinen Rateversuch aber mit „falsch!“, passiert Folgendes: War es dein 1. Rateversuch, musst du nun entweder alle Karten deiner „Ja“- oder alle Karten deiner „Nein“-Spalte umdrehen (du bestimmst). Diese Karten bleiben damit für den Rest des Spiels verdeckt liegen und du darfst sie dir auch nicht mehr anschauen!

Hinweis: Alle Karten, die später zu diesen umgedrehten Karten dazukommen, darfst du wieder offen auslegen.

Ist auch dein 2. Rateversuch falsch, musst du nun alle Karten der anderen Spalte umdrehen. Wenn du mit deinem 3. Rateversuch erneut falsch liegst, scheidest du damit aus dem laufenden Spiel aus! Lege in diesem Fall deine restlichen Handkarten offen in die Tischmitte, so dass alle anderen sie sehen können.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler seinen Verdächtigen errät. Dieser Spieler gewinnt und ist der Meister-DeDUCKtiv!

ANMERKUNG

Nur aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.



Weitere spannende Spiele findest du hier:
gamefactory-games.com



Game Factory Version: © 2024
Autor: Robert Kerr · Design: Kwanchai Moriya
Redaktion: Frank Weiß, Lorenz Vollenweider
Deutsche Übersetzung: Stefan Brück



GAMERIGHT®

© 2023 Gamewright,
a division of Ceaco,
Inc. All rights reserved.

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg
www.carletto.de
www.gamefactory-games.com



SPIELREGEL

ROBERT KERR

DEDUCKTO™



8+ 2-4 15+



SPIELIDEE

An alle GeheimagENTEN! Wer fängt als Erster den geheimnisvollen Verdächtigen? Ihr wisst: Eines der sieben ausgebufften Tiere ist es! Doch an welchem Ort versteckt es sich? Und womit hat es sich verkleidet?

Finde Runde für Runde mehr über den Verdächtigen heraus und komme ihm so langsam aber sicher auf die Schliche.

Sei der Erste, der das richtige Wer, Wo und Was herausfindet – und gewinne dieses denkwürdige DeDUCKtionsspiel.

SPIELMATERIAL

49 Verdächtigen-Karten
4 Übersichtskarten

SPIELVORBEREITUNG

Bevor ihr loslegt, schaut euch zunächst die 49 Verdächtigen an. Ihr werdet schnell erkennen, dass jede Karte ein bestimmtes Tier (wie Bär, Fuchs oder Taube), eine bestimmte Verkleidung (wie Bart, Mütze oder Perücke) und einen bestimmten Ort (wie Wüste, See oder Stadt) zeigt.

Jeder Verdächtige ist einzigartig, es gibt ihn also kein zweites Mal in dem Kartenset. Ebenso hat eine Karte immer nur höchstens eine Übereinstimmung mit anderen Karten!



1. Nehmt euch je eine Übersichtskarte. Darauf seht ihr die sieben verschiedenen Tiere, Verkleidungen und Orte.
2. Mischt die 49 Verdächtigen-Karten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.
3. Nehmt euch von diesem Stapel je 5 Karten. Haltet sie so, dass nur ihr sie sehen könnt.
4. Jetzt nehmt ihr euch noch je 1 weitere Karte vom Stapel, die ihr euch aber **keinesfalls (!)** anschauen dürft. Steckt diese 6. Karte also so auf eure Hand, dass ihr die Rückseite seht – und eure Mitspieler die Vorderseite. Dies ist euer Verdächtiger, den ihr im weiteren Spielverlauf erraten müsst!



5. Nun gebt ihr dem Spieler zu eurer Linken noch eine Karte aus eurer Hand, die eine Eigenschaft mit dem Verdächtigen dieses Spielers (also entweder das Tier, die Verkleidung oder den Ort) gemeinsam hat (ohne die Übereinstimmung eurem Mitspieler zu verraten!). Sollte jemand keine einzige Karte mit einer gemeinsamen Eigenschaft haben, gibt er seinem Sitznachbar eine beliebige seiner Karten und informiert ihn, dass auf dieser Karte keine Eigenschaft mit seinem Verdächtigen übereinstimmt.
6. Legt die Karte, die ihr erhalten habt, offen vor euch aus:
 - entweder links: Ja, diese Karte hat ein Attribut gemeinsam mit meinem Verdächtigen;
 - oder rechts: Nein, diese Karte hat nichts gemeinsam mit meinem Verdächtigen.

7. Nehmt euch jeder wieder eine Karte vom Stapel in der Tischmitte, so dass ihr neben eurer Verdächtigen-Karte wieder 5 Handkarten zur Verfügung habt.

SPIELVERLAUF

Wer zuletzt eine Ente gesehen hat, beginnt. Anschließend verläuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn, bis das Spielende eintritt.

Bist du an der Reihe, führe eine der folgenden zwei Aktionen aus:

1. EINE KART AUSLEGEN

Leg eine Karte aus deiner Hand vor dir aus. Deine Mitspieler antworten dir dann lediglich mit „Ja“ oder „Nein“, je nachdem, ob die ausgespielte Karte eine Eigenschaft mit deinem Verdächtigen teilt oder nicht.

Je nach Antwort legst du die Karte dann offen in deine linke Spalte („ja“) oder in deine rechte Spalte („nein“).

Tip: Leg die Karten in den zwei Spalten immer leicht versetzt aufeinander, so dass die Eigenschaften jeder Karte weiterhin erkennbar bleiben.