

Autor: Orestis Leontaritis, Illustrationen: Marek Bláha

EVIDENCE

Spieler: 2-5 // Alter: 8+ // Dauer: 20 Minuten

EINLEITUNG

In Evidence geht ihr als ambitionierte Journalisten auf die Suche nach Beweisen für die Existenz der Mysterien dieser Welt.

Lange habt ihr recherchiert und nun seid ihr euch ziemlich sicher: Die geheimnisvollen Wesen aus den Überlieferungen gibt es wirklich! Doch um den Chefredakteur zu überzeugen und es mit der Story auf die Titelseite zu schaffen, braucht ihr handfeste Beweise. Ihr müsst weiter recherchieren und auch den kleinsten Hinweisen folgen, bis die Spur richtig heiß wird. Doch die Zeit drängt, denn eure Konkurrenten haben ebenfalls bereits Wind von der Geschichte bekommen ...

SPIELMATERIAL

36 Hinweise

6 **Übersichtskarten** (je 1 pro Mysterium)

42 **Recherche-Karten** mit einem **Zeitungsartikel** auf der Rückseite

6 **Auszeiten für das Grundspiel** (Vorderseite) /

6 **Profi-Mittel** (Rückseite)

Spielanleitung in Deutsch und Englisch

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

HINWEISE UND BEWEISE

Insgesamt gibt es 6 verschiedene Wesen, die angeblich an unterschiedlichen Orten dieser Welt leben sollen - wir nennen sie „**Mysterien**“. Zu jedem Mysterium gibt es 6 Hinweise und jedem Mysterium sind eine Farbe und ein Symbol zugeordnet.



Die Hinweise sind mit den Werten von -1 bis 4 versehen. Je höher der Wert eines Hinweises ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass das Mysterium wirklich existiert. Die genaue Verteilung könnt ihr den entsprechenden Übersichtskarten entnehmen (s.u.).

Nur eine dieser Karten ist der **Beweis** für das jeweilige Mysterium – ihren Wert müsst ihr im Laufe des Spiels herausfinden. Der **Beweis** liegt verdeckt unter der Übersichtskarte und sein Wert ist euch zu Beginn des Spiels unbekannt. Alle anderen Karten sind **Hinweise**. Sie zeigen euch, welchen Wert der Beweis des jeweiligen Mysteriums nicht hat. Ihr haltet sie auf euren Händen, spielt sie Runde für Runde aus und gebt so Informationen für alle preis.

6 **Übersichtskarten** (je 1 pro Mysterium)



RECHERCHE-KARTEN UND ZEITUNGSARTIKEL

Es gibt 42 **Recherche-Karten** mit jeweils einem **Zeitungsartikel** auf der Rückseite (je 6 pro Mysterium). Zusätzlich gibt es je eine **Heiße Spur** +1 pro Mysterium.



Im Laufe des Spiels nehmt ihr euch Recherche-Karten, in dem ihr die Aktion „Recherchieren“ durchführt. Sie stellen eure Erkenntnisse zu den verschiedenen Mysterien dar. Am Ende der Partie dreht ihr sie auf die Seite mit dem Zeitungsartikel. Das sind die Artikel, die ihr in Bezug auf die jeweiligen Mysterien veröffentlicht, und ihre Anzahl bestimmt unter anderem eure Punktzahl am Ende des Spiels. Eine Heiße Spur sorgt zum Beispiel für einen zusätzlichen Punkt, wenn sie in eurem Besitz ist.

AUSZEITEN UND PROFI-AKTIONEN

6 **Auszeiten** für das Grundspiel (Vorderseite) / 6 **Profi-Mittel** (Rückseite)

Mit den Auszeiten könnt ihr bereits gesammelte Recherche-Karten eines Mysteriums gegen andere tauschen. Somit ermöglichen euch diese Karten einen guten Bluff oder aber das Ausbügeln falscher Entscheidungen.



Die Profi-Mittel machen das Spiel strategischer und bringen 6 einzigartige Aktionen ins Spiel.



SPIELAUFBAU

Sortiert die Recherche-Karten nach ihren Farben. Legt sie mit der Vorderseite nach oben als Stapel nebeneinander in die Tischmitte. Achtet darauf, dass auf jedem Stapel die Heiße Spur oben auf liegt.

Die Anzahl der verfügbaren Recherche-Karten variiert abhängig von der Spieleranzahl.

2 Spieler: 3 Recherche-Karten + die Heiße Spur pro Mysterium

3 Spieler: 4 Recherche-Karten + die Heiße Spur pro Mysterium

4 Spieler: 5 Recherche-Karten + die Heiße Spur pro Mysterium

5 Spieler: 6 Recherche-Karten + die Heiße Spur pro Mysterium

Legt alle übrigen Recherche-Karten zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

Sortiert die Hinweise nach ihren Farben und mischt sie getrennt voneinander. Legt eine Karte jeder Farbe **verdeckt** unterhalb der farblich passenden Recherche-Karten aus, ohne sie euch anzuschauen. Das ist der **Beweis** des jeweiligen Mysteriums. Jeden Beweis deckt ihr mit der jeweils passenden **Übersichtskarte** ab.

Im Spiel mit 2, 3 und 4 Spielern werden nun noch zufällig gezogene Hinweise offen zu den passenden Mysterien gelegt. Die Anzahl der Hinweise hängt von der Spieleranzahl ab:

2 Spieler: je 1 Hinweis pro Mysterium

3 Spieler: je 2 Hinweise pro Mysterium

4 Spieler: je 1 Hinweis pro Mysterium

5 Spieler: keine Hinweise

Derjenige von euch, der als letztes etwas in ein Notizbuch geschrieben hat, wird der Startspieler und beginnt das Spiel. Er mischt alle restlichen Hinweise zusammen und verteilt jeweils 6 von ihnen verdeckt an jeden Spieler. Das sind eure Handkarten.



Auszeiten/
Profi-Mittel



Recherche-
Karten-Stapel
mit Heißer
Spur oben auf



Beweis
(verdeckter
Hinweis)



Hinweise



Besonderheit bei 2 Spielern:

Nachdem jeder von euch 6 Handkarten erhalten hat, verteilt zusätzlich noch 6 weitere Hinweise an jeden von euch. Diese Karten sind unbekannte Hinweise und dürfen unter keinen Umständen angesehen werden! Legt sie verdeckt nebeneinander vor euch auf dem Tisch ab, sodass ihr jeweils nur die Rückseiten seht.

Die Vorderseiten eurer eigenen Handkarten dürft ihr euch anschauen. Welche Werte eure Karten haben, haltet ihr jedoch vor den anderen Spielern geheim. Jeder darf zu jeder Zeit sehen, wer wie viele Karten welcher Farbe auf der Hand hat.

ABLAUF EINER RUNDE – GRUNDSPIEL

Der Startspieler beginnt das Spiel. Nach seinem Zug ist jeder von euch im Uhrzeigersinn einmal an der Reihe und führt seinen Zug aus. Dann beginnt eine neue Runde.

Jeder Spieler handelt die folgenden Aktionen in der folgenden Reihenfolge ab:

1. Verpflichtend: Einen Hinweis ausspielen
2. Optional: Recherchieren
3. Optional: Eine Auszeit nehmen

1. EINEN HINWEIS AUSSPIELEN

Spieler einen Hinweis aus deiner Hand offen aus und lege ihn in die Auslage des farblich passenden Mysteriums. Lege die Hinweise so übereinander, dass die Werte der darunter liegenden Karte nicht verdeckt werden.




Du darfst auf diese Aktion nicht verzichten! Sollte es sich dabei um die 5. Karte eines Mysteriums handeln, decke den zu Beginn des Spiels verdeckt ausgelegten Beweis auf.



Besonderheit bei 2 Spielern:

Im Spiel zu zweit deckt jeder von euch, bevor er einen Hinweis aus seiner Hand ausspielt, einen der verdeckt vor ihm liegenden unbekanntem Hinweise auf und legt ihn offen an das passende Mysterium an. Es ist nicht erlaubt, darauf zu verzichten! Die Entscheidung, welche Karte aufgedeckt wird, wird lediglich aufgrund der Farbe der Rückseiten getroffen.


2. RECHERCHIEREN



Diese Aktion ist optional. Du darfst auch auf sie verzichten. Gehe dann direkt über zu „3. Optional: Eine Auszeit nehmen“.

Nimm eine oder mehrere verfügbare Recherche-Karten aus der Auslage und lege sie offen vor dir ab. Die Karten, die du nimmst, können auch zu unterschiedlichen Mysterien gehören. Wie viele Recherche-Karten du nehmen darfst, hängt davon ab, wie viele Recherchekarten und Hinweise du bereits besitzt.

Du darfst nie mehr als 6 Karten besitzen. Das heißt, die Summe der vor dir ausliegenden Recherche-Karten und der Hinweise auf deiner Hand darf maximal 6 sein.



Das heißt, du darfst für jeden Hinweis, den du ausgespielt hast, eine Recherche-Karte nehmen. Solltest du in einem vorherigen Zug nicht recherchiert haben, darfst du zu einem späteren Zeitpunkt auch mehrere Recherche-Karten nehmen. Beachte dabei jedoch, dass du trotzdem das Kartenlimit von 6 Karten zu keiner Zeit überschreiten darfst! Die Anzahl und Farben deiner Recherche-Karten müssen immer für alle Spieler erkennbar sein.

Beispiel: Lena beginnt ihren Zug mit 3 Hinweisen auf der Hand. Sie hat bislang nur eine Recherche-Karte genommen, die vor ihr ausliegt.

Sie spielt als erstes einen Hinweis aus ihrer Hand aus und hat nun noch 2 Hinweise auf der Hand. Zusammen mit der Recherche-Karte hat sie also jetzt 3 Karten. Das bedeutet, dass sie sich am Ende ihres Zuges bis zu 3 Recherche-Karten vom gleichen oder von unterschiedlichen Mysterien nehmen darf. Sie entscheidet sich dazu, 1 Einhorn- und 2 Mumien-Recherche-Karten zu nehmen und liegt damit innerhalb ihres Kartenlimits von 6.

3. EINE AUSZEIT NEHMEN



Diese Aktion ist optional. Du darfst auch auf sie verzichten. In diesem Fall endet dein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Zu jedem Mysterium gehört auch eine Auszeit. Sie ermöglicht es dir, **alle** deine Recherche-Karten des dazugehörigen Mysteriums, die du besitzt, in die gleiche Menge anderer Recherche-Karten zu tauschen.

Lege die Recherche-Karten eines Mysteriums, die du austauschen möchtest, zurück auf den jeweiligen Stapel. Achte darauf, dass die Heiße Spur nach dem Zurücklegen oben auf liegt!

Achtung: Du musst, wenn du eine Auszeit nimmst, immer alle Recherche-Karten des Mysteriums zurücklegen und darfst keine von ihnen behalten!



Du entscheidest, ob du unterschiedliche Recherche-Karten aufnimmst oder mehrere der gleichen Farbe. Du darfst jedoch nie Recherche-Karten des gleichen Mysteriums aufnehmen, die du gerade abgelegt hast. Jeder von euch kann genau einmal pro Partie eine der noch verfügbaren Auszeiten nehmen. Es ist nicht erlaubt, Recherche-Karten abzuwerfen, ohne sie zu ersetzen.

Beispiel: Nachdem Dirk einen Hinweis ausgespielt und eine grüne Recherche-Karte genommen hat, entscheidet er sich, die blaue Auszeit zu nutzen, da sie noch in der Tischmitte ausliegt. Er legt seine 3 blauen Recherche-Karten zurück auf den Stapel und nimmt sich stattdessen eine weitere grüne, eine gelbe und eine weiße Recherche-Karte, die er offen vor sich ablegt. Er hätte aber beispielsweise auch 3 gleichfarbige Recherche-Karten nehmen können, falls noch vorhanden.

Besonderheit bei 2 Spielern:



Im Spiel zu zweit darf jeder von euch bis zu 2 Mal pro Partie eine Auszeit nehmen. Beachtet jedoch, dass pro Zug maximal eine Auszeit genommen werden darf.

Wenn du eine Auszeit genutzt hast, legst du sie vor dir ab, um anzuzeigen, dass sie für andere nicht mehr zur Verfügung steht und du in dieser Partie keine weitere Auszeit mehr nehmen darfst (Ausnahme: 2 Spieler).

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

ENDE DES SPIELS

Nach der 6. Runde endet das Spiel. Dreht alle eure gesammelten Recherche-Karten auf die Seite mit den Zeitungsartikeln. Alle Beweise sollten nun offen in der Tischmitte liegen. Sollte das nicht so sein, deckt alle noch verdeckt liegenden Beweise in der Tischmitte auf.

Überprüft nun, wieviele Punkte jeder von euch erhält.

Jeder Zeitungsartikel ist so viele Punkte wert, wie der farblich passende, zu Beginn des Spiels verdeckt ausgelegte Beweis eines jeden Mysteriums. Jede Heiße Spur bringt euch einen zusätzlichen Punkt, selbst wenn der Beweis des Mysteriums eine 0 oder ein negativer Wert ist. Abschließend zählt jeder seine Punkte aus allen Mysterien zusammen.

Beispiel: Sebastian besitzt am Ende des Spiels 3 weiße Zeitungsartikel. Einer davon ist die Heiße Spur. Der Beweis des Yetis hat den Wert 2. Sebastian erhält daher 7 Punkte für das Yeti-Mysterium. (3 x 2 Punkte durch die gesammelten Zeitungsartikel, +1 durch die Heiße Spur = 7 Punkte). Er hat 2 blaue Zeitungsartikel, die ihm jeweils 1 Punkt bringen, da der Beweis des Seeungeheuers den Wert 1 hat. Außerdem hat er die gelbe Heiße Spur, die ihm 1 Punkt bringt. Der Beweis der Mumie bringt ihm mit dem Wert 0 zwar keine Punkte, den Punkt für die Heiße Spur erhält Sebastian aber trotzdem. Er hat also insgesamt $7 + 2 + 1 = 10$ Punkte.

Derjenige von euch, der die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige von euch, der die meisten unterschiedlich farbigen Zeitungsartikel vor sich liegen hat. Sollte immer noch Gleichstand herrschen, gewinnt derjenige von euch, der die meisten gleichfarbigen Recherche-Karten besitzt. Wenn dann immer noch Gleichstand besteht, teilt ihr euch euren Platz auf der Titelseite und den Sieg.

MIT DEN MITTELN DER PROFIS ... (Variante)

Auf der Rückseite der Auszeit-Karten findet ihr die Mittel der Profis. Spielt mit ihnen, wenn ihr bereits Erfahrung mit Evidence gesammelt habt. Sie ermöglichen ein strategischeres Spiel und ersetzen die Auszeit-Karten aus dem Grundspiel.

Beim Spielaufbau dreht ihr die Auszeit-Karten einfach auf die Rückseite und legt so die grauen Profi-Mittel offen aus. Die Karten gehören nun nicht mehr zu einem bestimmten Mysterium, sondern ermöglichen euch unterschiedliche Aktionen. Die Grundregeln bleiben unverändert, soweit es nicht anders in der jeweiligen Aktion beschrieben wird.

Jeder von euch kann genau einmal pro Partie eines der noch verfügbaren Profi-Mittel nutzen. Ihr nutzt sie in Schritt 3 eures Zuges, so wie ihr es im Grundspiel mit den Auszeit-Karten getan habt.

Besonderheit bei 2 Spielern:

Im Spiel zu zweit dürft ihr bis zu 2 Profi-Mittel nutzen, jedoch nur 1 pro Zug.

Wenn ihr euch dazu entscheidet, ein Mittel zu nutzen, müsst ihr die entsprechende Aktion sofort komplett durchführen. Ihr dürft sie nicht für einen späteren Zeitpunkt aufsparen.

Eine benutzte Karte wird vor dem Spieler abgelegt, der sie genutzt hat. Er kann bis zum Ende des Spiels keine weitere davon mehr nutzen (Ausnahme: 2 Spieler). Bereits genutzte Profi-Mittel stehen nicht mehr zur Verfügung.

Denkt daran, die Punkte, die ihr durch diese Karten erhaltet oder verliert, am Ende des Spiels in euer Ergebnis mit einzubeziehen!



Fernrohr: Am Ende des Spiels bringt dir jede Heiße Spur +2 Punkte anstatt +1 Punkt.

Flugtickets: Du erhältst am Ende des Spiels für je 2 Zeitungsartikel des gleichen Mysteriums 1 Punkt.



Hellseherin: Du darfst dir geheim den verdeckten Beweis eines beliebigen Mysteriums anschauen. Außerdem bringt dir diese Karte am Ende des Spiels 1 Punkt, den du zu deinem Ergebnis hinzurechnen darfst.

Auszeit: Tausche alle eigenen Recherche-Karten eines Mysteriums gegen die gleiche Anzahl Recherche-Karten von beliebigen anderen Mysterien aus. Es gelten dabei die gleichen Regeln wie im Grundspiel.



Ballonfahrt* Nimm dir eine verfügbare Recherche-Karte und lege sie vor dir ab. Du darfst nicht darauf verzichten und sie nicht zu einem späteren Zeitpunkt nehmen. Dein Kartenlimit erhöht sich durch die Ballonfahrt von 6 auf 7. Du darfst also am Ende des Spiels bis zu 7 Recherche-Karten vor dir liegen haben.

Schreibmaschine* Am Ende des Spiels zählt die Schreibmaschine als zusätzlicher Zeitungsartikel deiner Wahl, von dem sich mindestens 1 in deinem Besitz befindet. Du erhältst dafür die gleiche Punktzahl, wie für die Karte, die du vervielfältigen möchtest.





Achtung: Du kannst damit keine Heißen Spuren kopieren! Du erhältst also immer den Grundwert des Zeitungsartikels und nicht den Zusatzpunkt.

Die Schreibmaschine bringt dir zusätzlich einen Minuspunkt. Es ist also auch möglich, dass sie am Ende des Spiels für ein negatives Endergebnis sorgt!

Am Ende des Spiels darfst du bis zu 6 Recherche-Karten plus diese Karte vor dir liegen haben, da sie nicht in dein Kartenlimit von 6 zählt.

Beispiel: Hannes hat sich im Laufe des Spiels die Schreibmaschine genommen. Am Ende legt er sie zu seinen 2 blauen Zeitungsartikeln. Einer davon ist die Heiße Spur. Der Beweis des Seeungeheuers hat den Wert 3. Für seine blauen Zeitungsartikel erhält er 7 Punkte. Die Schreibmaschine bringt ihm 3 Punkte. Auch, wenn er die Heiße Spur besitzt, erhält er den Zusatzpunkt nicht erneut! Zu guter Letzt zieht er noch den Minuspunkt durch die Schreibmaschine von seinem Ergebnis ab.

Er erhält 9 Punkte für das blaue Mysterium:

3 Punkte (blauer Zeitungsartikel) + (3+1) Punkte (blaue Heiße Spur)
+ 3 Punkte (Schreibmaschine) = 10 Punkte

– 1 Punkt (Minuspunkt durch die Schreibmaschine) = 9 Punkte

* Im Spiel zu zweit kann es sein, dass einer von euch am Ende des Spiels 7 Zeitungsartikel und die Schreibmaschine vor sich liegen hat, wenn er die Schreibmaschine und die Ballonfahrt als Profi-Mittel in der Partie genutzt hat.



... übrigens: wir freuen uns, dass es dich gibt und dass du unsere Spiele spielst, ganz egal, welchem Geschlecht du angehörst. Bitte sieh es uns nach, dass wir hier in unserer Anleitung nur von der männlichen Form des „Spielers“ sprechen und fühle dich trotzdem angesprochen!

IMPRESSUM

Autor: Orestis Leontaritis
Illustration: Marek Bláha

Layout: atelier 198
Realisation: Kaddy Arendt

© 2019
Edition Spielwiese
Kopernikusstr. 24
10245 Berlin, Germany
www.edition-spielwiese.de



Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg
Germany
www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

