

# PARANORMAL

DETECTIVES

## *Spielanleitung*





# Einführung

*Als du deine Augen öffnest, erlebst du die Überraschung deines Lebens – denn du bist aus selbigem geschieden und schwebst als Geist über deinem eigenen Körper. Du musst feststellen, dass sich eine seltsame Gruppe Menschen um deine sterblichen Überreste versammelt hat und sie mit großem Interesse untersucht. Sind das ... Detektive? Das wäre gut. Du musst irgendwie mit ihnen in Kontakt treten, um ihnen mitzuteilen, wie du gestorben bist und wer dafür verantwortlich ist. Nur so kannst du Gerechtigkeit erfahren und Frieden finden.*

## Ziel des Spiels

*Paranormal Detectives* ist ein Partyspiel mit Deduktionselementen.

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Geistes eines kürzlich Verstorbenen, der Opfer tragischer Umstände wurde. Die anderen sind Detektive des Paranormalen und versuchen herauszufinden, wie der Geist gestorben ist. Mithilfe ihrer übernatürlichen Fähigkeiten kommunizieren die Detektive mit dem Geist und stellen ihm Fragen zu den Umständen seines Todes.

Wer den Fall zuerst aufklärt, indem er alle fünf Ermittlungsfragen richtig beantwortet, gewinnt die Partie zusammen mit dem Geist.

## Spielmaterial

### 1 Spielplan



### 28 Fallkarten

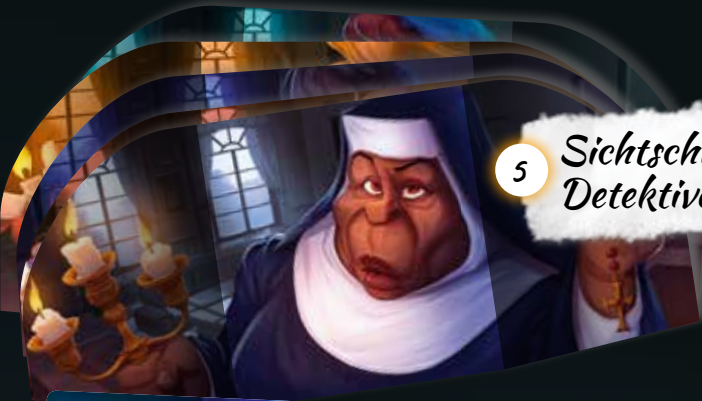
### 35 Interaktionskarten der Detektive



### 3 Interaktionskarten des Geistes







5 Sichtschirme der Detektive



5 Detektivbögen



1 Geistbogen



1 Federkielbogen



5 Ouija-Zeiger



6 Stifte



3 Phantomer-Regler



10 Wunden



17 Tarotkarten





2 Seile für Henkersknoten

# Nicht jugendfreie Inhalte

Paranormal Detectives ist ein Spiel über den Tod. Manche Fälle handeln von Gewalt, Drogen und/oder Sex. Wenn ihr mit jüngeren Spielern spielt, empfehlen wir, dass ein Erwachsener den Geist spielt und einen geeigneten Fall wählt. Besonders Fälle über extreme Gewalt und/oder Drogenmissbrauch sind oben rechts auf der Karte mit **ACHTUNG!** gekennzeichnet.

# Aufbau

- 1 Legt den Spielplan und den Federkielbogen in die Tischmitte **A**.
- 2 Legt die Phantomer-Regler, die Ouija-Zeiger, die Wunden und die Seile neben den Spielplan **B**.
- 3 Bestimmt, wer den Geist spielt. Der Geist nimmt den Geistbogen, eine zufällige Fallkarte, seine drei Interaktionskarten, alle Tarotkarten und einen Stift **C**.
- 4 Alle anderen wählen je einen Detektiv (oder ziehen einen zufälligen) und nehmen sich
  - den Sichtschirm ihres Detektivs,
  - einen Detektivbogen, den sie hinter ihren Sichtschirm legen,
  - alle Interaktionskarten mit dem Symbol ihres Detektivs (oben links)
  - und einen Stift **D**.
- 5 Die Interaktionskarten haben unten links ein Symbol für die Spieleranzahl, bei der sie verwendet werden. Legt alle Interaktionskarten zurück in die Schachtel, die bei eurer Spieleranzahl (inkl. Geist) **nicht** verwendet werden.

*BEISPIEL: Legt in einer Partie zu fünft alle Karten zurück in die Schachtel, die diese Symbole haben:*  *und* .

In der folgenden Tabelle seht ihr, mit wie vielen Interaktionskarten jeder Detektiv beginnt, abhängig von eurer Spieleranzahl (inkl. Geist).

2 Spieler	14 Karten
3 Spieler	7 Karten
4 Spieler	6 Karten
5 Spieler	5 Karten
6 Spieler	4 Karten

**HINWEIS:** Bei zwei Interaktionskarten (Geisterhafte Berührung und Schauderhafter Federkiel) muss der Geist den Detektiv berühren. Falls jemand von euch nicht berührt werden möchte, kann er diese Karte zurück in die Schachtel legen und **stattdessen** eine der Karten behalten, die er aufgrund der Spieleranzahl eigentlich in die Schachtel legen müsste.

Da ihr in einer Partie zu zweit, zu dritt oder zu viert weniger als 2 Karten zurück in die Schachtel legen müsst, kann ein Detektiv, der die genannten Karten nicht verwenden möchte, sie gegen Karten von nicht verwendeten Detektiven tauschen. In diesem Fall hat er mindestens eine Karte doppelt.

## HINWEIS:

Die Detektive dürfen die Fallkarten nicht lesen. Beim Spielaufbau darf immer nur eine Fallkarte gelesen werden, und zwar nur vom Geist.

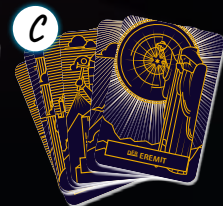
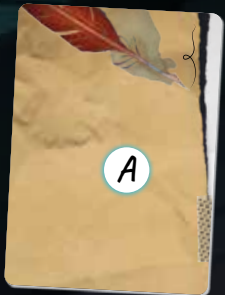
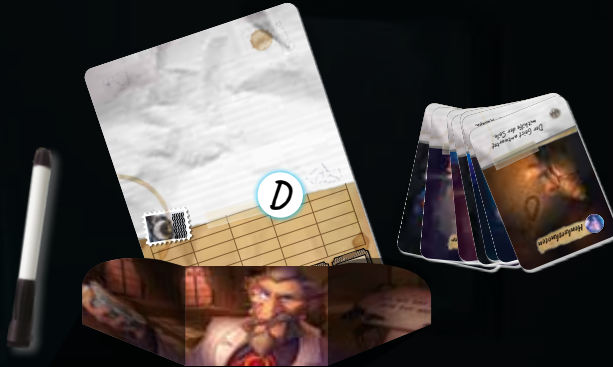


**HINWEIS:** In einer Partie zu zweit (ein Detektiv und der Geist) nimmt der Detektiv alle Interaktionskarten von zwei beliebigen Detektiven, also insgesamt 14.



6 Der Geist liest sich die Fallkarte leise durch (ohne sie vorzulesen!). Dann legt er Wunden auf den Kreideumriss des Spielplans (E), wie auf der Fallkarte dargestellt, und eine Wunde auf das Geschlecht des Opfers (F). Sie zeigen den Detektiven die **sichtbaren** Wunden des Opfers und sein Geschlecht. (Achtung: In manchen Fällen hat das Opfer keine sichtbaren Wunden!) Am Ende liest der Geist die kurze Beschreibung des Opfers unten rechts auf der Fallkarte vor (sonst nichts).

*AUFBAU EINER PARTIE ZU DRITT:*





# Spielablauf

Der Detektiv, der zuletzt etwas Gruseliges erlebt hat, beginnt und stellt dem Geist die erste Frage. Danach geht es immer mit dem nächsten Detektiv im Uhrzeigersinn weiter. Der Geist selbst ist nie an der Reihe – seine Aufgabe ist es, die Fragen der Detektive zu beantworten.

Wenn du an der Reihe bist, tust du Folgendes:

- A** Zuerst **musst** du dem Geist eine Frage stellen,
- B** dann **darfst** du versuchen, die Todesumstände zu erraten.


## A: Dem Geist eine Frage stellen

Um eine Frage zu stellen, führst du folgende Schritte durch:


- 1** Wähle eine der Interaktionskarten von deiner Hand und spiele sie offen aus.
- 2** Stelle dem Geist eine Frage, sodass jeder sie hören kann. Es darf keine Ja-Nein-Frage sein.
- 3** Der Geist antwortet so, wie es deine Interaktionskarte vorgibt.
- 4** Nach der Antwort können sich alle Detektive auf ihren Detektivbögen Notizen machen.
- 5** Lege deine Interaktionskarte zurück in die Schachtel – du darfst sie in dieser Partie nicht noch einmal spielen.

## B: Die Todesumstände erraten


Nachdem du eine Frage gestellt hast, darfst du (und nur du!) versuchen, die Umstände, die zum Tod des Geistes geführt haben, zu erraten. Dafür nennst du **laut** deine Antworten auf die fünf Ermittlungsfragen. Die richtigen Antworten stehen links auf der Fallkarte.

 **WER:** Welche Person oder welches Lebewesen ist für den Tod des Opfers verantwortlich? Dabei muss es sich nicht um einen Mörder handeln – es kann auch sein, dass seine / ihre Handlungen unbeabsichtigt zum Tod des Opfers geführt haben. Es kann sogar das Opfer selbst sein. Meist bezieht sich WER auf eine Berufsbezeichnung oder die Verbindung zum Opfer.

*BEISPIELE: Gangster, Taxifahrer, Onkel, Ehemann, der Geist selbst, eine höhere Gewalt*

 **WO:** An welchem Ort ist das Opfer gestorben? Meist bezieht sich WO auf ein Gebiet, ein Gebäude oder auch einen Raum in einem Haus.

*BEISPIELE: Wohnzimmer, Bäckerei, Strand, Mine*

 **WARUM:** Was war das Motiv des Täters (WER) oder der Grund dafür, dass seine Aktionen zum Tod des Opfers geführt haben?

*BEISPIELE: Eifersucht, Geld, Mobbing, Stress*

**HINWEIS:** Das Wichtigste in diesem Spiel ist Kreativität! Ihr könnt fragen, was auch immer ihr möchtet. Jede Frage kann sich direkt auf die fünf Ermittlungsfragen beziehen (WER, WARUM, WO, WIE, WOMIT), aber ihr könnt auch zum Beispiel folgende Fragen stellen:

- Was war dein Beruf?
- Wie schnell bist du gestorben?
- Wie hast du dich kurz vor deinem Tod gefühlt?
- In welchem Verhältnis standest du zum Mörder?





**WIE:** Was war die Todesursache? Meist bezieht sich WIE auf eine Handlung oder ein medizinisches Leiden, das direkt für den Tod des Opfers verantwortlich ist.

*BEISPIELE: Erstochen, Ertrunken, Allergische Reaktion, Erschossen, Gestürzt*



**WOMIT:** Wie wurde die Todesursache (WIE) ausgelöst? Meist bezieht sich WOMIT auf die Waffe, den Gegenstand oder das Werkzeug, das direkt für den Tod des Opfers verantwortlich ist.

*BEISPIELE: Machete, Schrotflinte, Stein, Feuer, Straße (bei einem Sturz)*

Auf der linken Seite jeder Fallkarte stehen alle möglichen Antworten, die der Geist als richtige Antworten auf die Ermittlungsfragen gelten lassen sollte. Wenn ein Detektiv etwas anderes nennt, was aber eindeutig diesen Begriffen entspricht, sollte der Geist diese Antwort auch als richtig gelten lassen.

*BEISPIELE: Die Antwort auf WOMIT ist „Axt“. Der Geist sollte auch z. B. „Beil“ gelten lassen. Er sollte aber weder „Machete“, „Dolch“ noch „Messer“ gelten lassen.*

*Die Antwort auf WARUM ist „Panik“. Der Geist sollte auch z. B. „Angst“ gelten lassen. Er sollte aber weder „Gefühle“, „Neurose“ noch „Anspannung“ gelten lassen.*

## Die Aufklärung des Falls und teilweise Fortschritte

Nachdem du einen Tipp abgegeben hast, gibt es zwei Möglichkeiten, was passiert:

- **Der Fall ist aufgeklärt:** Wenn du alle fünf Ermittlungsfragen richtig beantwortet hast, endet die Partie und du gewinnst zusammen mit dem Geist.
- **Teilweiser Fortschritt:** Wenn du nicht alle fünf Ermittlungsfragen richtig beantwortet hast, schreibt der Geist auf deinen Detektivbogen eine Zahl von 0 bis 4. Diese Zahl gibt an, wie viele deiner Antworten richtig waren – aber nicht, welche! Der Geist sollte die Zahl nicht laut nennen, damit nur du weißt, wie groß dein bisheriger Fortschritt ist.

Dann schreibt sich der Geist (ebenfalls im Geheimen) auf seinem Bogen die gleiche Zahl auf. Er schreibt die Zahl in die Zeile mit dem Bild deines Detektivs und in die erste freie Spalte von links. Dadurch hat er immer eine gute Übersicht, wie weit die Detektive mit ihren Ermittlungen sind.

*BEISPIEL: Claire (die Nonne) gibt ihren zweiten (und letzten) Tipp ab, um die Todesumstände zu erraten. Dabei beantwortet sie vier Ermittlungsfragen richtig. Der Geist schreibt also in der ersten freien Spalte von links eine 4 in Claires Zeile.*

**WICHTIG:** Jeder Detektiv darf während der Partie nur zwei Mal einen Tipp abgeben, um die Todesumstände zu erraten. Falls du nach deinem zweiten Tipp nicht gewonnen hast, verlässt du die Ermittlung. Die übrigen Detektive dürfen wie gewohnt weiterspielen. Du kannst aber trotzdem noch gewinnen (siehe Spielende).



**HINWEIS:** Der Geist sollte die Tabelle seines Bogens immer verdeckt halten, damit kein Detektiv sie sehen kann.



## Die Interaktionskarten des Geistes

Wenn du mit deinem Tipp nur teilweise Fortschritte erzielt hast, gibt der Geist allen Detektiven einen zusätzlichen Hinweis, indem er eine seiner drei Interaktionskarten spielt und wie angegeben durchführt. Die Detektive dürfen keine Fragen stellen, bevor der Geist den Hinweis gibt. Allerdings dürfen alle den Hinweis sehen und sich Notizen machen. Auch die Interaktionskarten des Geistes dürfen jeweils nur ein Mal verwendet werden und müssen danach zurück in die Schachtel gelegt werden.

## Ende deines Zugs

Sobald dein Zug vorbei ist, ist der nächste Detektiv im Uhrzeigersinn an der Reihe.

## Spielende

Die Partie kann auf zwei Arten enden. In beiden Fällen darf der Geist die Geschichte der Fallkarte vorlesen.

- 1 Wenn ein Detektiv alle fünf Ermittlungsfragen richtig beantwortet (siehe „Die Aufklärung des Falls“), gewinnt er zusammen mit dem Geist.
- 2 Wenn alle Detektive alle ihre Interaktionskarten gespielt haben oder zwei Tipps zu den Todesumständen abgegeben haben und keiner alle fünf Ermittlungsfragen richtig beantwortet hat, gewinnt nur ein Detektiv: der Detektiv, der die meisten Ermittlungsfragen richtig beantwortet hat! Bei Gleichstand gewinnt, wer zuerst die meisten Ermittlungsfragen richtig beantwortet hat.

*BEISPIEL: Dieser Geistbogen zeigt ein Spiel zu dritt mit zwei Detektiven. Claire (die Nonne) hat zuerst versucht, die Todesumstände zu erraten, und dabei drei von fünf richtige Antworten gegeben. Danach hat Christopher (der Wissenschaftler) vier richtige Antworten gegeben. Direkt danach hat er erneut einen Tipp abgegeben und wieder vier Ermittlungsfragen richtig beantwortet. Mit ihrem zweiten Tipp hat Claire auch vier Ermittlungsfragen richtig beantwortet. Dadurch hat Christopher alleine gewonnen, weil er zuerst die meisten Ermittlungsfragen richtig beantwortet hat.*

	4	4		
	3		4	

## Fälle und Kartensortierung

Paranormal Detectives lebt von seinen vielfältigen Fällen, die in einer Spielergruppe jeweils nur ein Mal gespielt werden sollten. Wir empfehlen euch, bereits gespielte Fälle auszusortieren, damit ihr sie nicht aus Versehen ein zweites Mal spielt.

Mit unserer kostenlosen Begleitapp „Paranormal Detectives“ könnt ihr noch viele weitere mysteriöse Fälle aufklären!

Kostenlose Begleitapp



Laden im  
**App Store**



JETZT BEI  
**Google Play**





## Kooperative Variante

Ihr könnt *Paranormal Detectives* auch komplett kooperativ spielen. In dieser Variante arbeitet ihr alle zusammen daran, den Fall aufzuklären, und dürft offen über eure Ideen und Eindrücke zu den Hinweisen reden.

Der einzige Unterschied zum normalen Spielablauf ist, dass ihr als Detektive zusammen nur zwei Mal versuchen dürft, die Todesumstände zu erraten. Ihr müsst als Gruppe beschließen, wann ihr eure Tipps abgeben wollt. Der Geist darf also nur ein Mal einen zusätzlichen Hinweis geben.

Ihr alle (auch der Geist) gewinnt nur dann, wenn die Detektive alle fünf Ermittlungsfragen richtig beantwortet haben. Die Anzahl der verwendeten Interaktionskarten bestimmt wie folgt eure Wertung:

### Verwendete Interaktionskarten

14 oder mehr

12–13

10–11

9 oder weniger

### Wertung

Okkultismus-Neulinge

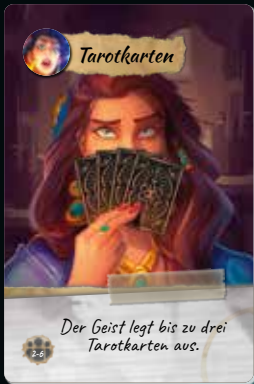
Gespenster-Flüsterer

Tarot-Profis

Meister-Spiritisten



# Interaktionskarten



## Tarotkarten

Der Geist wählt bis zu drei Tarotkarten und legt sie beliebig auf dem Tisch aus, um die Frage zu beantworten. Dabei darf er auch die Rückseiten der gewählten Karten verwenden, z. B. um eine Abbildung teilweise abzudecken.

*BEISPIEL: Der Geist wurde gefragt: „Wie bist du gestorben?“ Er verwendet die Vorderseiten von zwei Karten und legt die Rückseite einer dritten Karte so, dass sie einen Mann zeigen, der von einem Turm oder einem hohen Gebäude fällt.*



## Ouija-Brett

Der Geist verwendet das Ouija-Brett, um die Frage zu beantworten. Es besteht aus neun Gruppen mit je drei Buchstaben. Um den Detektiven ein Wort mitzuteilen, legt der Geist bis zu fünf Zeiger an die Buchstabengruppen, die die ersten Buchstaben des Wortes enthalten. Achtung! Er legt die Zeiger immer an Buchstabengruppen und nicht an bestimmte Buchstaben an. Er darf auch mehrere Zeiger an dieselbe Gruppe anlegen.

*BEISPIEL: Um das Wort „Butler“ als Antwort zu geben, legt der Geist die Zeiger wie rechts dargestellt.*



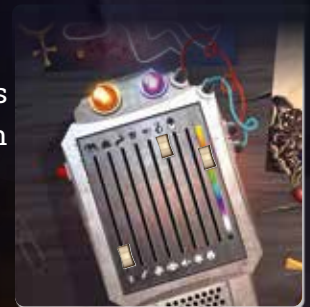
## Phantometer

Der Geist legt bis zu drei Regler auf die unterschiedlichen Skalen des Phantometers, um die Frage zu beantworten. Die Skalen stehen von links nach rechts für:

Klein – Groß | Leicht – Schwer | Langsam – Schnell  
Gut – Böse | Leise – Laut | Kalt – Heiß | Jung – Alt

Der Geist darf stattdessen auch einen oder mehrere Regler auf die Farbskala legen.

*BEISPIEL: Der Geist wurde gefragt, WOMIT er getötet wurde, und die Antwort lautet „Feuer“. Er legt einen Regler auf „Leicht“, einen auf „Heiß“ und einen auf die Farbe Rot.*



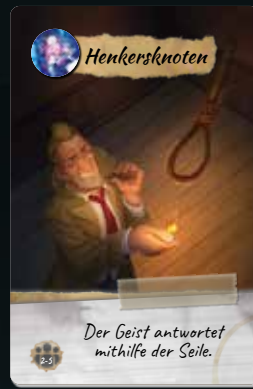




## Schauderhafter Federkiel

Der Detektiv hält einen Stift in der Hand und der Geist führt diese Hand, um die Antwort auf dem Federkielbogen zu zeichnen. Dabei muss die Linie durchgängig gezeichnet werden. Sobald sie unterbrochen wird, bricht der Kontakt zum Detektiv ab

und die beiden Spieler hören auf zu zeichnen. Der Geist darf nur Formen und Symbole, aber keine Zahlen oder Buchstaben zeichnen.



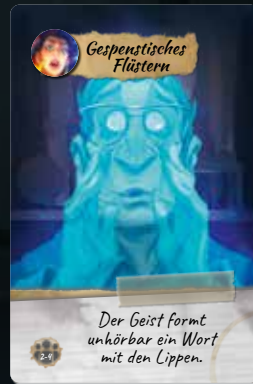
## Henkersknoten

Der Geist biegt die Seile in Form, um die Frage zu beantworten. Dabei darf er nur Formen und Symbole, aber keine Zahlen oder Buchstaben bilden.



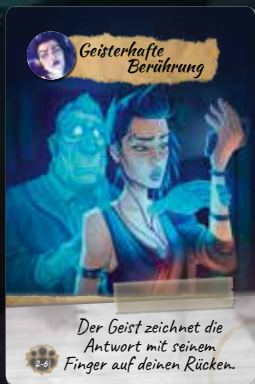
## Körperloser Schrei

Der Geist macht ein Geräusch (das kein Wort sein darf) oder zeigt auf etwas im Raum, um die Frage zu beantworten.



## Gespenstisches Flüstern

Der Geist formt mit seinen Lippen ein einzelnes Wort, ohne Geräusche zu machen, um die Frage zu beantworten.



## Geisterhafte Berührung

Der Geist zeichnet mit seinem Finger etwas auf den Rücken des Detektivs, um die Frage zu beantworten. Die anderen Detektive dürfen nicht sehen, was er zeichnet. Der Geist darf nur Formen und Symbole, aber keine Zahlen oder Buchstaben zeichnen.



## Seelenspiegel

Der Geist stellt maximal drei Sekunden lang etwas pantomimisch und ohne Geräusche zu machen dar, um die Frage zu beantworten.







# Credits

- Autoren:** Marcin Łaczyński, Szymon Maliński, Adrian Orzechowski  
**Mitautor des Spielkonzepts:** Horacy Mazowiecki  
**Illustrationen:** JocArt - Jochem van Gool  
**Grafikdesign:** Mateusz Komada, Katarzyna Kosobucka  
**Produzent:** Vincent Vergonjeanne  
**Produktionsmanager:** Przemysław Dołęgowski  
**Entwicklung:** Filip Miłunski, Michał Gołębiowski  
**Englischsprachige Spielregel:** Seth Johnson, Paul Grogan, Gaming Rules!  
**Deutschsprachige Ausgabe durch Asmodee Germany:** Sebastian Klinge, Susanne Kraft, Niklas Tessmer, Franziska Wolf

**GAMING  
RULES!**

*Die Geschichte dieses Spiels ist ganz besonders: Die erste Fassung entstammt einem Game Jam namens „Games Laboratory“, bei dem sich Autoren und Entwickler treffen, um in möglichst kurzer Zeit ein Spiel zu entwickeln.*

*Das Team von Lucky Duck Games und die Autoren dieses Spiels möchten sich von Herzen beim Team von „Games Laboratory“ bedanken, das von Krzysztof Szafranski und Maciej Jesionowski geleitet wird, sowie bei allen Teilnehmenden des Game Jams.*

*Außerdem möchten wir uns bei allen Beta-Testern der Lucky Duck Games Ambassadors für ihr wertvolles Feedback bedanken.*