

PERFECT ALIBI

RULE BOOK





PERFECT ALIBI

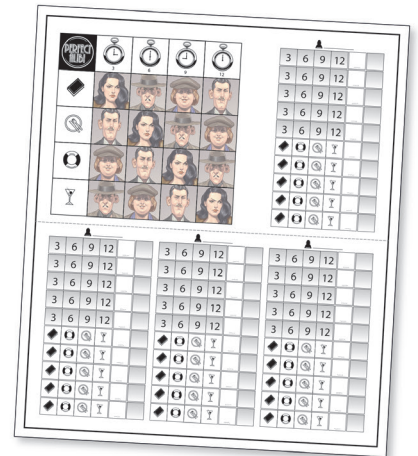
A deduction game for 3-5 players aged 10+, playing time 30-45 minutes

Father Andreas let out a gasp as the harpoon was pulled from the body: "Oh-my, that poor soul." "You can see from how it pierced his back that this was no mere accident," Psychiatrist Pearson cleverly remarked. The Reporter, Ms Donnahue, was shivering, but not out of fright: "We're dealing with a first class murder!" she shouted, hardly able to hide her enthusiasm. "And the culprit couldn't be one of us," Lampart, the ship's cook added, "Because everyone here were gathered in the captain's cabin the whole evening". Captain Clarke nodded: "Yes, it has to be one of the passengers. It's always one of the passengers."

A body is found on board, and the players are investigators trying to identify the culprit. All passengers claim to have an alibi for the whole evening, and a card represents each alibi. At the beginning of the game one card – the missing alibi – is tucked away under the game board, while the remaining cards are dealt to the players. The goal is to be the first player to correctly identify the missing alibi – thereby identifying the culprit and the time of murder. By requesting aid from five different assistants, by asking clever questions to your co-players about the alibis they have in hand, and by carefully combining the information obtained, you try to deduct which card is missing. This could have been easy had it not been for the fact that some of your co-players are filthy liars...

CONTENTS:

- 1 game board, 16 alibi cards, 30 interrogation chips, 5 assistant tiles, 5 player colour markers,
- Note sheets, 5 rival tiles (for Rival variant)



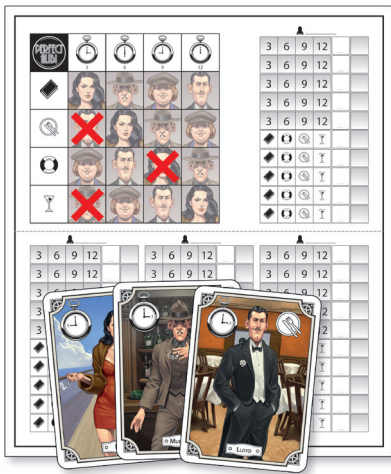
SET UP

Put the *rival chips* back in the game box, as these are only used in the advanced *Rival variant*.

Put the game board in the middle of the table. Place the board on a playing surface. Each player takes a note sheet and a pen then chooses a player marker that they place in front of themselves, identifying the player's colour.

Shuffle the alibi cards and put one card unseen under the game board. *This is the missing alibi that you need to identify to win the game.*

Deal alibi cards to the players. *With 3/4/5 players, deal 5/3/3 cards to each player.* In a 4 player game, 3 cards will be left over. These are put face up below the game board (*they are commonly known alibis*).



Each player should clearly mark his own alibi cards on his note sheet. Keep your cards and your sheet secret from other players. In a four player game, also mark the 3 commonly known alibis on your sheet, but make sure that you can easily distinguish the alibis you hold in hand from the ones that are commonly known.

Hint: If you clearly mark which alibis you hold,

you don't need to check your cards every time you get a question from another player.

Put all *assistant tiles* face up next to the game board.

Put all interrogation chips of the unused player colours back in the game box. Shuffle the remaining interrogation chips and put them in a face down stack. Then draw four chips and put them face up on the game board.

The colour of the *first* chip drawn indicates which player will pick an *assistant* first. Starting with this player and then going *counter-clockwise* around the table, each player picks *one* of the assistant tiles and places it face up in front of themselves. *With less than five players, any remaining assistant tiles should remain face up next to the game board.*

The *last* player to pick an assistant will be starting player and takes the first turn.

PLAYING THE GAME

The starting player takes the first turn, with the other players following *clockwise* around the table. Players continue taking turns until someone thinks they have identified the missing alibi.

ON YOUR TURN

Choose one of the face-up interrogation chips in the colour of *another player*. If the chip shows *changing arrows*, it means that you must immediately change your assistant (see next page). Finally you ask a question to the player indicated on the interrogation chip. *Both the question and the answer should be spoken out loud so all players can make corresponding notes on their sheets.*

Special case: If all four face-up chips are of your own colour, you may take a chip and ask any player a question.

ASKING QUESTIONS

The symbol on the interrogation chip indicates which elements you are allowed to ask for, and the question must always be in the form of:

"How many alibi cards do you have for ...?"



Ship's wheel: You must ask about locations.

"How many alibi cards do you have for the Bar?"

"How many alibi cards do you have for the Restaurant, the Bar and Sun deck combined?"



Clock: You must ask about time.

"How many alibi cards do you have for 6 o'clock and 12 o'clock?"

ANSWERING QUESTIONS – AND SHOWING CARDS

The answer will always be a number, and as a general rule you must answer *truthfully*.

If your answer is 2 or more, you *must* also show *one* of the cards asked about *secretly* to the other player. If your answer is 0 or 1, you do *not* show a card.

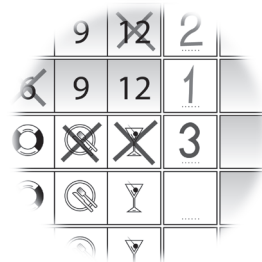
Example: Yellow asks Blue: "How many alibi cards do you have for the bar or restaurant?"

Blue answers: "I have 3 cards with the bar or the restaurant." Blue must then show Yellow a card with either the bar or the restaurant.

Note: All players should hear all questions and answers, but when a card is shown to another player, only the interrogating player should see the card.

Blue player says he has three cards for the res-

taurant and bar combined. Use your sheet to keep note of each player's answers by crossing off the categories being asked for and writing the player's answer in the white box (the grey box is used with the Rival variant).



CHANGING ASSISTANTS



If the chosen interrogation chip shows two arrows, the asking player *must* exchange his assistant tile *before* a question is asked. The active player places his assistant next to the game board. Then he takes either another **unused** assistant from **next to the game board**, or the assistant of the player being interrogated. In the latter case, the interrogated player must immediately pick a new assistant from among the unused assistants (*in a 5 player game there are no unused assistants, so the two players will always switch assistants between them*).

Example: The blue interrogation chip shows two arrows. Before asking a question, Yellow must change his assistant. He places his assistant next to the game board, and then chooses to take over Blue's assistant. Blue must then pick one of the assistants lying next to the game board.

END OF TURN

At end of your turn, discard the chosen interrogation chip and reveal a new one. If the stack of chips runs out, shuffle all used chips and form a new face down pile.

ENDING THE GAME

At *any time* (even during another player's turn) when a player believes they have identified the missing alibi card, they can mark the suspected card (time and location) on their sheet and then slam their fist onto the table. *If several players believe they have revealed the missing alibi at the same time, the first one to hit the table gets to check their solution first.* The player then secretly peeks at the alibi card that was put under the game board.

If the card matches the player's guess, they reveal their note sheet and then win the game.

If the card does *not* match the player's guess, they put the alibi card back under the game board, and the game continues. This player is now effectively *out of the game*. The player's turn is skipped and they may not ask any more questions. However, the player must remain at the table to answer questions from other players according to the normal rules (*still obeying effects of assistants etc.*).

The game continues until another player makes a correct guess. If every player except one has made a wrong guess, the remaining player is the winner.

ONE LAST QUESTION

If, at the beginning of your turn, you believe you will be able to identify the missing card provided you get to ask a particular question to one player, you may, instead of choosing an interrogation chip, *call for one last question*. You may then ignore the available interrogation chips and instead ask any one player a normal question (about either time or locations). After this last question you have to make a guess at the missing alibi. So this option should only be used when you are close to a solution.

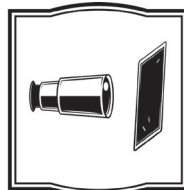
THE ASSISTANTS

At all times during the game, players will have an assistant in front of them. Each assistant provides a unique ability.



(A) JOURNALIST – “A little intrusiveness can get you far”

On your turn you can choose to *not* take an interrogation chip, but instead direct a question about *time* or *location* to any other player.



(B) CAPTAIN – “I know you all”

While you hold this assistant, you get to look at all cards that other players show to each other. Exception: You do not get to look at cards that the player holding the Cook draws at random from another player's hand.

Example: Green asks yellow a question, and since the answer is 2, yellow must show a card to green. Blue, who holds the captain, also gets to see the card.



(C) PSYCHIATRIST – “Keep your cards close to your chest”

You never show your cards, even if your answer is 2 or more.

Example: Blue asks Yellow a question. The answer is 3, but since Yellow has the Psychiatrist no cards are shown.



(D) PRIEST – “Your secret is safe with me”

When asking questions, only you get to hear the answer. The responding player must answer your question by secretly showing you a number of fingers (out of sight of the other players). *Example: Red has the Priest and asks Yellow “How many cards do you have for Albert?” Yellow secretly shows 2 fingers to Red. Since the answer was 2 or more, yellow must now show a card to Red. This does of course reveal to the other players that the answer was at least 2.*



(E) COOK – “I will find the recipe of this murder”

When another player is about to show you a card (because you’ve asked them a question and their answer was at least 2), you instead draw a card at random from their hand, look at it, and then give it back. *Consequently, the card you get to see will not necessarily include the element that you asked about.*
Example: Green has just asked Red a question and since the answer is 2, Red is about to show Green one of the two cards. Green looks at a card drawn at random from Red’s hand.

THE RIVAL VARIANT

Expert investigators may use this variant. It makes finding the missing alibi a lot more challenging. Consider yourself warned.



At the beginning of the game, before picking assistants, all players are dealt a *rival chip*. Secretly look at your rival chip and place it face down in front of you. With less than 5 players, the remaining chips are returned unseen to the game box.

The game follows normal rules, with the following exception:

Whenever you are asked a question by someone who holds the assistant pictured on your rival tile, you must lie. You lie by either subtracting or adding 1 to the true answer.

Example: Green, who holds the Cook, asks yellow a question. The real answer is 2, but since yellow has the Cook on her liar chip, she must either answer 1 or 3. She answers 1, and thereby avoids having to show a card.

Of course, you must not tell if you are lying. When taking notes, write the identification letter of the interrogating player’s assistant in the grey box on your sheet.

WRONG ANSWERS AND THE

UNFORGIVING VARIANT

In a game of Perfect Alibi it is important that players give out correct information (and lie when they are supposed to). Still, it may happen that someone makes a fault and gives a wrong answer. Since players record all of the answers, you may ask a player to confirm their answer to an earlier question if you think they have made a mistake.

However, if you are an unforgiving hardliner with little patience for mistakes, you may try the following variant. It is only recommended with experienced players.

If you believe that another player has given a wrong answer to a certain question, you may accuse him of *treachery*. To accuse a player you must clearly state on which question(s) you think he has answered wrongly. The accused player must then confirm his answer on the given question(s). If he had in fact made a mistake, the accused player has revealed himself as an accomplice of the murderer, and the accusing player immediately wins the game.

If no mistake had been done, the *accusing* player is out of the game as if he had made a wrong guess on the missing alibi (he does not take any more turns, but must remain at the table, answering questions from other players as normal, lying when required).

Note: If you have two pieces of conflicting information, make sure you know which player is to blame before you make an accusation of treachery.



DAS PERFEKTE ALIBI

Ein Deduktionsspiel für 3-5 Spieler ab 10 Jahren. Spieldauer 30-45 Minuten

Pater Andreas schnappte nach Luft, als die Harpune aus dem leblosen Körper gezogen wurde: „Gott sei seiner Seele gnädig.“ „Der Winkel der Eintrittswunde zeigt deutlich, dass dies kein Unfall war“, warf Psychiater Pearson wissend ein. „Ja, das war ein eindeutiger Verstoß gegen das 5. Gebot“, antwortete Pater Andreas. Fräulein Donnahue, die Journalistin, zitterte am ganzen Leib, jedoch nicht aus Furcht: „Wir haben es hier mit einem erstklassigen Mord zu tun!“ rief sie und konnte ihren Enthusiasmus schlecht verbergen. „Und von uns kann es keiner gewesen sein“, fügte Lampart, der Schiffskoch, hinzu, „denn wir waren ja alle den ganzen Abend gemeinsam in der Kajüte des Kapitäns.“ Kapitän Clarke nickte: „Ja, es muss einer der Passagiere gewesen sein. Es ist immer einer der Passagiere.“

INHALT:

1 Spielplan, 16 Alibikarten, 30 Verhörplättchen,
5 Assistentenplättchen, 5 farbige Spielsteine,
Notizzettel, 5 Rivaleplättchen (für die Rivale-Variante)

An Bord wurde eine Leiche gefunden und die Spieler sind Ermittler, die versuchen den Schuldigen zu finden. Alle Passagiere behaupten, sie hätten ein Alibi für den gesamten Abend und jedes Alibi wird durch eine Karte repräsentiert. Zu Spielbeginn wird eine der Alibikarten - das fehlende Alibi - unter den Spielplan geschoben. Die restlichen Karten werden an die Spieler verteilt. Ziel ist es, als erster das fehlende Alibi korrekt zu identifizieren und damit den Mörder zu entlarven. Mit Hilfe der fünf verschiedenen Assistenten, geschickter Verhörtechnik und geschickter Kombination den von den Mitspielern enthüllten Informationen zu deren Alibis versucht man abzuleiten, welche Karte fehlt. Das wäre ja alles schön und gut, wenn sich nicht auch die Mitspieler als freche Lügner entpuppen könnten...



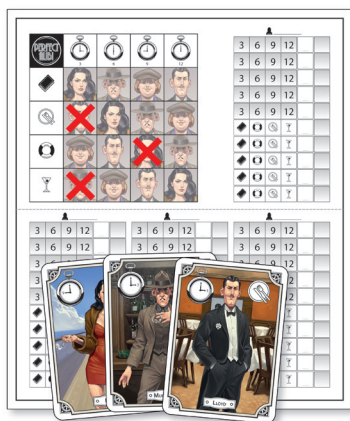
SPIELVORBEREITUNG

Im Basisspiel werden die Rivaleplättchen nicht verwendet und kommen zurück in die Schachtel.

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler nimmt sich einen Notizzettel und einen Stift, wählt eine Spielerfarbe und legt den entsprechenden Spielstein vor sich ab.

Die Alibikarten werden gemischt und eine der Karten wird verdeckt unter den Spielplan geschoben. Dieses fehlende Alibi gilt es zu identifizieren, um das Spiel zu gewinnen.

Die restlichen Alibikarten werden an die Spieler ausgeteilt. Bei 3/4/5 Spielern bekommt jeder 5/3/3 Karten. Im Spiel zu viert bleiben drei Karten übrig. Diese werden offen neben dem Spielplan ausgelegt. (Diese Alibis sind also allgemein bekannt.)



Jeder Spieler sollte seine eigenen Alibis deutlich auf seinem Notizzettel vermerken. Alibikarten und Notizzettel werden vor den Mitspielern verdeckt gehalten. Im Spiel zu viert notiert man sich zusätzlich die drei offen ausliegenden Alibis. Es ist sinnvoll, die eigenen Alibis auf dem Notizzettel von den anderen unterscheiden zu können.

Tipp: Markiert man die eigenen Alibis eindeutig auf dem Notizzettel, muss man in einem Verhör nicht ständig die Handkarten über-

prüfen.

Alle Assistentenplättchen werden offen neben den Spielplan gelegt.

Verhörplättchen in nicht verwendete Farben kommen zurück in die Schachtel. Die restlichen Verhörplättchen werden gemischt und in einen verdeckten Stapel gelegt. Die vier obersten Plättchen werden nun aufgedeckt und in Zugreihenfolge von links nach rechts nebeneinander auf den Spielplan gelegt.

Die Farbe des ersten aufgedeckten Verhörplättchens gibt den Spieler an, der sich zuerst einen Assistenten wählen kann. Danach folgen die restlichen Spieler entgegen des Uhrzeigersinns. Den gewählten Assistenten legt man offen vor sich ab. Eventuelle verbleibende Assistenten werden offen neben dem Spielplan abgelegt.

Der Spieler, der sich zuletzt einen Assistenten gewählt hat, wird Startspieler.

SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt mit seinem Zug die Runde, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Es wird solange gespielt bis ein Spieler glaubt, das fehlende Alibi gefunden zu haben.

DER EIGENE ZUG

Man wählt eins der offenliegenden Verhörplättchen in einer fremden Spielerfarbe. Sind auf dem Plättchen Tauschpfeile abgebildet, muss man sofort seinen Assistenten auswechseln (s. nächste Seite). Danach befragt man den Spieler, der durch die Farbe des gewählten Plättchens angegeben wird. *Frage und Antwort müssen für alle vernehmlich ausgetauscht werden, damit sich jeder Spieler Notizen machen kann.*

Ausnahme: Wenn alle vier ausliegenden Verhörplättchen die eigene Farbe zeigen, muss man eins der Plättchen wählen und darf

sich einen beliebigen Spieler zum Befragen aussuchen. Man darf also nur ein Plättchen in der eigenen Farbe wählen, wenn alle vier Plättchen die gleiche Farbe aufweisen.

DAS VERHÖR

Das Symbol auf dem Verhörplättchen gibt den Teil des Alibis vor, nach der gefragt werden kann. Die Frage muss immer wie folgt formuliert werden:

„Wie viele Alibikarten für ... hast Du auf der Hand?“



Steuerrad: Hier wird nach dem Tatort gefragt.

„Wie viele Alibikarten für die Bar hast Du auf der Hand?“

„Wie viele Alibikarten für die Bar, das Restaurant oder das Sonnendeck hast Du insgesamt auf der Hand?“



Uhr: Hier wird nach der Tatzeit gefragt.

„Wie viele Alibikarten für 3, 6 oder 9 Uhr hast Du auf der Hand?“

FRAGEN BEANTWORTEN UND KARTEN ZEIGEN

Die Antwort auf die Verhörfragen ist immer eine Zahl und es muss in der Regel ehrlich geantwortet werden.

Ist die Antwort 2 oder mehr, muss man dem Fragenden eine der erfragten Alibikarten zeigen, ohne dass die anderen Spieler die Karte sehen. Wenn die Antwort 0 oder 1 lautet, wird keine Karte gezeigt.

Beispiel: Spieler Gelb fragt Spieler Blau: „Wie viele Alibikarten für die Bar oder das Restaurant hast Du insgesamt auf der Hand?“

Spieler Blau antwortet: „Ich habe insgesamt drei Alibikarten für die Bar oder das Restaurant auf der Hand.“ Spieler Blau muss danach Spieler Gelb eine Karte mit entweder der Bar oder dem Restaurant zeigen.

Anmerkung:

Alle Spieler sollten Frage und Antwort mitbekommen. Die eventuell gezeigte Alibikarte ist jedoch nur für den Spieler bestimmt, der die Frage gestellt hat.

Spieler Blau sagt, dass er insgesamt 3 Karten für das Restaurant und die Bar auf der Hand hat. Benutze den Notizzettel, um die Antworten der Mitspieler zu notieren. Kreuze hierzu an, nach welchem Teil des Alibis gefragt wurde (Ort/ Zeit) und schreibe die Antwort des Mitspielers in das weiße Feld (das graue Feld wird in der Rivale-Variante benutzt).

	9	12	2
♂	9	12	1
♂	♂	♂	3
♂	♂	♂	
♂	♂	♂	

ASSISTENTEN AUSWECHSELN



Wenn auf dem gewählten Verhörplättchen Pfeile abgebildet sind, muss der aktive Spieler seinen Assistenten austauschen, bevor er mit dem Verhör beginnt. Er legt seinen aktuellen Assistenten offen neben den Spielplan und wählt entweder einen der **dort bereits liegenden Assistenten** oder nimmt den Assistenten des Spielers, den er

befragt wird. Letzterer muss dann gegebenenfalls einen neuen Assistenten aus der Tischmitte nehmen. (Im Spiel zu fünft ist dies immer der Assistent, den der aktive Spieler dort gerade abgelegt hat.)

Beispiel: Auf dem blauen Verhörplättchen sind Pfeile zu sehen. Vor dem Verhör muss Spieler Gelb nun seinen Assistenten auswechseln. Er legt seinen Assistenten neben den Spielplan und nimmt sich dann den Assistenten von Spieler Blau. Blau nimmt sich nun sofort einen der Assistenten aus der Mitte.

ZUGENDE

Am Ende eines Zuges wird das gespielte Verhörplättchen abgeworfen und ein neuer aufgedeckt. Wenn der Nachziehstapel leer ist, werden alle abgeworfenen Verhörplättchen gemischt und bilden den neuen verdeckten Nachziehstapel.

SPIELENDE

Wenn ein Spieler glaubt, das fehlende Alibi identifiziert zu haben, darf er jederzeit (auch wenn ein anderer Spieler am Zug ist) einen Lösungsversuch machen. Er muss zuerst deutlich auf seinem Notizzettel markieren, welcher Ort und Tatzeit seiner Meinung nach das fehlende Alibi ausmacht und schlägt dann mit der Faust auf den Tisch. Falls mehrere Spieler zur gleichen Zeit einen Lösungsversuch unternehmen wollen, darf derjenige, der zuerst mit der Faust auf den Tisch schlug, zuerst seine Hypothese überprüfen.

Dieser Spieler schaut sich nun die Alibikarte unter dem Spielplan an, ohne sie den anderen Mitspielern zu zeigen! Stimmt seine Vermutung mit dem Alibi überein, zeigt er allen seinen Zettel und die Alibikarte und gewinnt das Spiel.

Stimmt seine Vermutung nicht, wird die Alibikarte wieder unter den Spielplan gelegt

und das Spiel wird fortgesetzt. Der Spieler mit dem falschen Lösungsvorschlag nimmt nun nicht mehr aktiv am Spielablauf teil und wird im Spielverlauf übersprungen. Er muss aber am Tisch sitzen bleiben und eventuelle Fragen im Verhör nach geltenden Regeln beantworten (inkl. Wirkung von Assistenten usw.)

Das Spiel geht so lange weiter, bis ein anderer Spieler einen Lösungsvorschlag machen will. Wenn alle bis auf einen Spieler falsch geraten haben, ist der verbleibende Spieler der Sieger.

EINE LETZTE FRAGE

Wenn man zu Beginn seines Zuges glaubt, mit einer gezielten letzten Frage das fehlende Alibi identifizieren zu können, darf man anstatt ein Verhörplättchen zu nehmen, einem beliebigen Spieler diese letzte Frage (entweder nach Tatzeit oder -ort) stellen. Die ausliegenden Verhörplättchen und ihre Farben werden ignoriert. Nachdem die Frage beantwortet wurde, muss der aktive Spieler nun einen Lösungsversuch machen. Diese Option ist also nur sinnvoll, wenn man glaubt der Lösung nahe zu sein.

DIE ASSISTENTEN

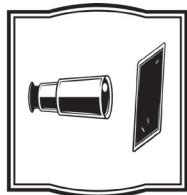
Alle Spieler haben während des Spiels zu jeder Zeit einen Assistenten vor sich liegen. Jeder Assistent besitzt eine unterschiedliche Eigenschaft.



A JOURNALIST – „Erstaunlich, wie weit man mit Aufdringlichkeit kommen kann.“

Wer den Journalisten besitzt, darf bei seinem Zug wählen, kein Verhörplättchen zu nehmen und stattdessen einem beliebigen Mitspieler eine Frage über entweder Tatort

oder -zeit zu stellen.



B Kapitän – „Ich weiß alles, was auf diesem Schiff passiert.“

So lange man diesen Assistenten besitzt, darf man alle Karten sehen, die sich die Mitspieler gegenseitig zeigen.

Ausnahme: Dies gilt nicht für die durch den Koch gezogene zufällige Karte.

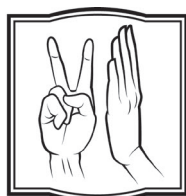
Beispiel: Spieler Grün Verhört Spieler Gelb und da die Antwort 2 ist, muss Spieler Gelb Spieler Grün nun eine Karte zeigen. Da Spieler Blau den Kapitän hat, bekommt er die Karte ebenfalls gezeigt.



C PSYCHIATER – „Halte Deine Karten verdeckt.“

Bei der Befragung zeigt man keine seiner Karten, selbst wenn die Antwort 2 oder mehr ist.

Beispiel: Spieler Blau verhört Spieler Gelb. Die Antwort ist 3, doch da Spieler Gelb den Psychiater hat, zeigt er keine Karte.



D PRIESTER – „Dein Geheimnis bleibt unter uns.“

Im Verhör erfährt nur der Fragesteller die Antwort vom Befragten, z.B. schriftlich oder durch Handzeichen (so dass die restlichen Spieler es nicht sehen).

Beispiel: Spieler Rot hat den Priester und fragt Spieler Gelb: „Wie viele Alibikarten für das Restaurant hast Du auf der Hand?“ Spieler Gelb zeigt ihm heimlich zwei Finger. Da die Antwort 2 oder höher war, muss Spieler Gelb Spieler Rot nun eine Karte zeigen. Die anderen Spieler wissen nun, dass die Anzahl mindestens 2 war.



E KOCH – „Vor mir kannst Du nichts verbergen.“

Wenn einem ein anderer Spieler eine Karte zeigen muss (weil die Antwort im Verhör 2 oder mehr war), kann man stattdessen eine beliebige Karte aus den Handkarten des Befragten ziehen, diese anschauen und anschließend zurückgeben.

Anmerkung: Die Karte, die der fragende Spieler zu Gesicht bekommt, beinhaltet also nicht unbedingt die Zeit oder den Ort, nach dem gefragt wurde.

Beispiel: Spieler Grün hat soeben Spieler Rot eine Frage gestellt, und da die Antwort 2 ist, darf Spieler Grün eine Karte von Spieler Rot sehen. Spieler Grün, der den Koch hat, zieht deshalb eine beliebige Karte aus der Hand von Spieler Rot.

RIVALE-VARIANTE

Diese Variante ist für fortgeschrittene Ermittler gedacht. Das fehlende Alibi ist deutlich schwerer zu entlarven. Sie sind hiermit gewarnt!



Zu Spielbeginn, bevor man seinen Assistenten wählt, werden die Lügnerplättchen verdeckt gemischt und an die Spieler ausgeteilt. Nachdem man sich sein Plättchen angeschaut hat, legt man es verdeckt vor sich ab.

Bei weniger als fünf Spielern kommen die überzähligen Rivaleplättchen zurück in die Schachtel.

Man spielt nach den Regeln des Basisspiels, mit folgende Ausnahme:

Wenn man von einem Spieler verhört wird, der den Assistenten besitzt, der auf dem eigenen Rivalplättchen abgebildet ist, muss man im Verhör lügen, indem man das eigentliche Ergebnis entweder um 1 erhöht oder verringert.

Beispiel: Spieler Grün, welcher den Koch als Assistenten hat, verhört Spieler Gelb. Die ehrliche Antwort wäre 2, aber da Spieler Gelb den Koch auch auf seinem Rivaleplättchen hat, darf Gelb nur 1 oder 3 antworten. Er antwortet 1 und vermeidet damit, eine seiner Karten zeigen zu müssen.

Natürlich darf man nicht verraten, ob man gerade lügt. Wenn man sich Notizen macht, sollte man den aktuellen Assistenten des Fragesteller auf dem Zettel vermerken, indem man den entsprechenden Buchstaben (A-E) in das graue Kästchen einträgt.

FALSCHER ANTWORTEN UND DIE ERBSENZÄHLER-VARIANTE

Im Spiel „Das perfekte Alibi“ ist es wichtig, dass die Spieler korrekte Informationen liefern (und lügen, wenn dies erfordert ist). Trotzdem kann es passieren, dass sich jemand vertut und eine falsche Antwort gibt. Da alle Spieler alle Fragen und Antworten notieren, kann man einen Spieler jederzeit während des Spiels bitten, eine früher gegebene Antwort noch einmal zu bestätigen, wenn man der Meinung ist, dass er einen Fehler gemacht hat.

Für unverbesserliche Pedanten, die keine Fehler tolerieren, ist die folgende Variante gedacht. Es empfiehlt sich auch hier ein erfahrenes Ermittlerteam.

Wenn man glaubt, dass ein anderer Spieler im

Verhör eine falsche Antwort gegeben hat, kann man ihn des Verrats beschuldigen. Um einen Spieler zu beschuldigen, muss man die konkrete Frage benennen, bei welcher man den Fehler vermutet. Der Beschuldigte muss die Antwort noch einmal bestätigen. Falls er tatsächlich einen Fehler gemacht hat, wird der Beschuldigte als Mittäter entlarvt und der Ankläger gewinnt das Spiel.

Falls die angezweifelte Antwort jedoch korrekt was, scheidet der Ankläger aus dem Spiel aus. Der Spieler nimmt nun nicht mehr aktiv am Spielablauf teil, muss aber gegebenenfalls noch für Fragen im Verhör zur Verfügung stehen. (gegebenenfalls lügen oder auf Assistenten reagieren usw.)

Anmerkung: Wenn man zwei sich widersprechende Informationen in seinen Notizen findet, sollte man zunächst gründlich prüfen, welcher Spieler die falsche Antwort gegeben hat, bevor man eine Beschuldigung ausspricht.



PERFECT ALIBI

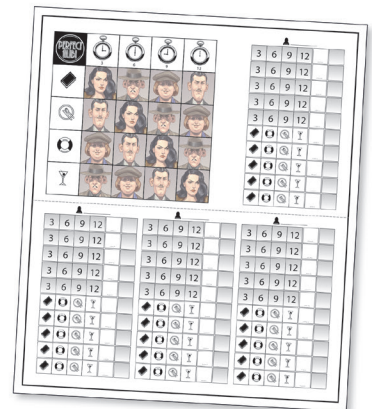
Un jeu de déduction pour 3 à 5 joueurs âgés de 10 ans et plus, durée 30 à 45 minutes.

Le père Andreas laissa échapper un soupir alors qu'on retirait le harpon du cadavre : « Oh mon..., le pauvre homme ». « Vous pouvez voir à la manière dont son dos a été transpercé que ce n'est pas un simple accident, » remarqua habilement le psychiatre Pearson. La reporter, Miss Donahue, tremblait, mais pas sans effroi, nous avons à faire à un meurtre de première classe ! » S'écria-t-elle, difficilement capable de cacher son enthousiasme. « Et le coupable ne peut pas être l'un d'entre nous, » ajouta Lampart, le cuisinier du bateau, « parce que tout le monde était réuni dans la cabine du capitaine pendant toute la soirée ». Le capitaine Clarke acquiesça : « Cela doit être un des passagers. C'est toujours un des passagers ».

CONTENU

1 plateau de jeu, 16 cartes Alibi, 30 jetons d'interrogation, 5 tuiles assistant, 5 marqueurs de couleurs pour les joueurs, Feuilles d'enquête, 5 jetons de rival (pour la variante du Rival)

Un cadavre a été découvert à bord du bateau, et les joueurs sont les enquêteurs qui essaient de découvrir l'identité du coupable. Tous les passagers affirment avoir un alibi pour toute la soirée, et une carte représente chaque alibi. Au début de la partie une carte – l'alibi manquant- est mise de côté sous le plateau de jeu, alors que les autres cartes sont distribuées aux joueurs. Le but du jeu est d'être le premier joueur à identifier correctement l'alibi manquant – identifiant ainsi le coupable et le moment du meurtre. En sollicitant l'aide de cinq assistants différents, en posant des questions très pertinentes aux autres joueurs sur les alibis qu'ils ont en main, et en combinant minutieusement les informations obtenues, vous essaierez de déduire quelle carte est manquante. Cela aurait pu être plus facile si les autres joueurs n'étaient pas de fiefés menteurs...



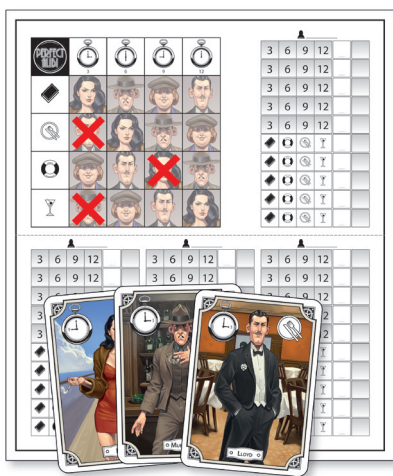
PRÉPARATION

Remettez les jetons ronds de rival dans la boîte, car elles ne sont utilisées que dans la variante avancée du jeu, la variante du rival.

Mettez le plateau de jeu au centre de la table, sur la zone de jeu. Chaque joueur prend une feuille de note et un crayon, et ensuite ils choisissent un marqueur de couleur qu'ils placent devant eux pour qu'on puisse connaître la couleur de chaque joueur.

Mélangez les cartes alibi et mettez une carte (que personne n'aura vue) sous le plateau de jeu. C'est **l'alibi manquant** que vous devez identifier pour remporter la partie.

Distribuez les cartes alibi aux joueurs. A 3/4/5 joueurs distribuez 5/3/3 cartes à chaque joueur. Dans une partie à 4 joueurs, il restera 3 cartes. On les place faces visibles à côté du plateau de jeu (ce sont les alibis connus de tout le monde).



Chaque joueur doit reporter les alibis qu'il a en main sur sa feuille de note. Ne montrez pas vos cartes ni votre feuille de note aux autres joueurs. Dans une partie à quatre joueurs, inscrivez aussi les 3 alibis connus de tous sur votre feuille, mais assurez-vous de bien faire la différence entre les alibis que vous avez en main et ceux connus de tous.

Conseil : Si vous marquez clairement quels

alibis vous avez, vous n'avez pas besoin de vérifier vos cartes à chaque fois qu'un autre joueur vous pose une question.

Mettez les tuiles assistant faces visibles, à côté du plateau de jeu. Le Prêtre doit avoir la face verte de visible.

Remettez tous les jetons d'interrogation aux couleurs inutilisées par les joueurs dans la boîte. Mélangez les jetons d'interrogation restants et formez une pile faces cachées. Piochez ensuite quatre jetons et placez-les faces visibles sur le plateau de jeu.

La couleur du premier jeton pioché indique quel joueur prendra un assistant en premier. En commençant par le premier joueur et ensuite dans le sens anti-horaire, chaque joueur prend une des tuiles assistant et la place face visible devant eux. A moins de cinq joueurs, les tuiles assistant restantes doivent rester faces visibles à côté du plateau de jeu.

Le dernier joueur qui prend un assistant sera le premier joueur et il jouera le premier tour.

JOUER

Le premier joueur joue son tour, ensuite les autres joueurs joueront dans le sens horaire. Les joueurs continuent à jouer chacun leur tour jusqu'à ce qu'un joueur pense avoir identifié l'alibi manquant.

PENDANT VOTRE TOUR

Choisissez un des jetons d'interrogation face visible et de la couleur d'un autre joueur. Si le jeton montre deux flèches d'échanges, cela signifie que vous devez immédiatement changer d'assistant (voir page suivante). Enfin, vous posez une question au joueur indiqué par le jeton d'interrogation. La question et la réponse doivent à la fois être donnée à voix haute pour que tous les joueurs puissent prendre des notes sur leur feuille d'enquête.

Cas Particulier : Si les quatre jetons d'interrogation sont tous de votre couleur, vous pouvez prendre n'importe quel jeton et poser une question à n'importe quel joueur. Vous ne pouvez pas choisir de prendre un jeton de votre couleur à moins que les quatre jetons soient de votre couleur.

POSER DES QUESTIONS

Le symbole sur le jeton d'interrogation indique sur quels éléments vous pouvez poser des questions, et la question posée doit toujours ressembler à : « Combien de cartes alibi as-tu pour ... ? »



Le Gouvernail : Vous devez poser des questions sur des lieux.

« Combien de cartes alibi as-tu pour le bar ? »
 « Combien as-tu de cartes alibi pour le restaurant, le bar et le pont terrasse combinés ? »



L'horloge : Vous devez poser une question à propos de l'heure.

« Combien de cartes alibi as-tu pour 6h et 12h ? »

RÉPONDRE AUX QUESTIONS ET MONTRER DES CARTES

La réponse sera toujours un nombre, et en règle générale vous devez répondre *honnêtement*.

Si votre réponse est 2 ou plus, vous devez alors montrer *secrètement* une des cartes demandées à l'autre joueur. Si votre réponse est 0 ou 1, vous ne montrez pas de cartes.

Exemple : Jaune demande à Bleu : « Combien

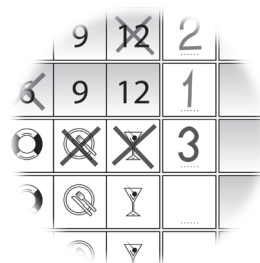
de cartes alibi as-tu pour le bar ou pour le restaurant ? »

Bleu répond : « J'ai 3 cartes pour le bar ou le restaurant ». Bleu doit alors montrer à Jaune, une carte soit du bar ou soit du restaurant.

Remarque : Tous les joueurs doivent entendre les questions et les réponses, mais lorsqu'une carte est montrée à un autre joueur, seul le joueur qui pose la question doit voir la carte.

Le joueur bleu dit qu'il a trois cartes pour le restaurant et le bar ensemble.

Utilisez votre feuille d'enquête pour prendre des notes sur les réponses des autres joueurs en cochant les catégories demandées et en inscrivant la réponse du joueur dans la case blanche (la case grise est utilisée pour la variante du rival).



CHANGER D'ASSISTANT



Si le jeton d'interrogation choisi indique deux flèches, le joueur qui pose la question doit échanger sa tuile assistant *avant* de poser la question. Le joueur actif place son assistant à côté du plateau de jeu, et il prend ensuite soit **un assistant inutilisé à côté du plateau de jeu**, soit l'assistant du joueur interrogé. Dans ce dernier cas, le joueur interrogé doit immédiatement prendre un nouvel assistant parmi les assistants inutilisés (dans une partie à 5 joueurs il n'y a pas d'assistant inutilisé, donc les deux joueurs échangeront toujo-

urs les assistants entre eux).

Exemple : le jeton d'interrogation bleu indique deux flèches. Avant de poser une question, Jaune doit changer d'assistant. Il place son assistant à côté du plateau de jeu, et il choisit ensuite de prendre l'assistant de Bleu. Bleu doit maintenant prendre un des assistants présents à côté du plateau de jeu.

FIN DU TOUR DE JEU

A la fin de votre tour de jeu, défaussez le jeton d'interrogation choisi et révélez-en un nouveau. Si la pile de jetons est épuisée, mélangez les jetons utilisés pour former une nouvelle pile faces cachées.

FIN DE LA PARTIE

A n'importe quel moment de la partie (même durant le tour d'un autre joueur) lorsqu'un joueur croit avoir identifié la carte de l'alibi manquant, il peut marquer d'une croix la carte suspecte (heure et lieu) sur sa feuille d'enquête et ensuite il peut taper du poing sur la table. Si plusieurs joueurs pensent avoir trouvé l'alibi manquant en même temps, le premier qui tape sur la table vérifiera la solution en premier. Le joueur regarde ensuite secrètement la carte qui a été mise sous le plateau de jeu en début de partie.

Si la carte correspond à ce que le joueur avait deviné, il révèle sa feuille d'enquête et il remporte la partie.

Si la carte ne correspond pas à ce que le joueur pensait avoir deviné, il remet la carte alibi sous le plateau de jeu, et la partie continue. Bien sûr, ce joueur est éliminé de la partie. On passe le tour de ce joueur et il ne peut plus poser de questions. Cependant, il reste à la table pour répondre aux questions des autres joueurs selon les règles normales (il obéit toujours aux effets des assistants, etc.).

La partie continue jusqu'à ce qu'un autre

joueur devine correctement. Si tous les joueurs sauf un ont mal deviné, le joueur restant est le vainqueur.

UNE DERNIÈRE QUESTION

Si, au début de votre tour, vous croyez pouvoir identifier la carte manquante grâce à une question à un joueur particulier, vous pouvez, au lieu de choisir un jeton d'interrogation, annoncer « une dernière question ». Vous pouvez ensuite ignorer les jetons d'interrogation disponibles et à la place poser une question normale à un joueur (soit sur l'heure soit sur des lieux). Après cette dernière question vous devez deviner l'alibi manquant. Cette option est donc à utiliser lorsque vous êtes proche de la solution.

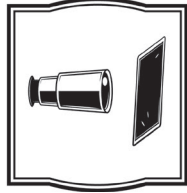
LES ASSISTANTS

Tout le temps pendant la partie, les joueurs auront un assistant devant eux. Chaque assistant procure une capacité unique.



(A) JOURNALISTE – « Un petit peu d'intrusion peut vous mener très loin »

Pendant votre tour vous pouvez choisir de ne pas prendre de jeton d'interrogation, mais à la place vous pouvez poser directement une question sur l'heure ou le lieu à n'importe quel autre joueur.



(B) CAPITAINE – « *Je vous connais tous* »

Lorsque vous avez cet assistant, vous regardez toutes les cartes que les autres joueurs se montrent les uns aux autres. Exception : vous ne pouvez pas regarder les cartes que le joueur qui a le Cuisinier pioche au hasard dans la main d'un autre joueur.

Exemple : Vert pose une question à Jaune. La réponse est 2, Jaune doit montrer une carte à Vert. Bleu, qui possède le capitaine, voit aussi la carte montrée.



(C) PSYCHIATRE – « *Gardez vos cartes près de vous* »

Vous ne montrez jamais vos cartes, même si la réponse à la question est 2 ou plus.

Exemple : Bleu pose une question à Jaune. La réponse est 3, mais comme Jaune a le psychiatre, il ne montre aucune carte.



(D) PRÊTRE – « *Votre secret est en sécurité avec moi* »

Lorsque vous posez une question, vous seul entendez la réponse. Le joueur qui répond doit vous répondre en vous montrant la réponse grâce à ses doigts (hors de la vue des autres joueurs). *Exemple : Rouge a le Prêtre et pose une question à Jaune « Combien de cartes as-tu pour Albert ? » Jaune répond en montrant secrètement 2 doigts à rouge. Etant donné que la réponse est 2 ou plus, Jaune doit*

maintenant montrer une carte à Rouge. Cela a pour effet de révéler aux autres joueurs que la réponse était au moins 2.



(E) CUISINIER – « *Je trouverai la recette de ce meurtre* »

Lorsqu'un autre joueur est sur le point de vous montrer une carte (parce que vous lui avez posé une question et que sa réponse était au moins 2), à la place vous piochez une carte au hasard dans sa main, vous la regardez et vous lui rendez. *Par conséquent, la carte que vous allez regarder ne va pas nécessairement inclure l'élément posé dans la question.*

Exemple : Vert vient juste de poser une question à Rouge et comme la réponse est 2 ; Rouge est sur le point de montrer à Vert une des deux cartes. A la place Vert pioche une carte au hasard dans la main de Rouge.

LA VARIANTE DU RIVAL

Les enquêteurs chevronnés peuvent utiliser cette variante. Cela rend la découverte de l'alibi manquant un petit peu plus difficile. Considérez qu'on vous a averti.



Au début de la partie, avant de prendre des assistants, tous les joueurs reçoivent *un jeton de rival*. Regardez secrètement ce jeton et placez-le face cachée devant-vous.

A moins de 5 joueurs, les jetons restants sont remis sans les regarder dans la boîte de jeu.

Le jeu respecte les règles normales, avec les

exception suivante :

Quand on vous pose une question et que vous avez l'assistant décrit sur votre jeton menteur, vous devez mentir soit en ajoutant ou en retranchant 1 à la vraie réponse.

Exemple : Vert pose une question à Jaune qui a le Cuisinier. La vraie réponse est 2, mais comme Jaune a le Cuisinier sur son jeton menteur, il doit répondre soit 1 ou 3. Il répond 1, et ainsi il évite d'avoir à montrer une carte.

Bien sûr, vous ne devez pas dire si vous êtes en train de mentir. Lorsque vous prenez des notes, inscrivez la lettre d'identification de l'assistant du joueur interrogé dans la case grise de la feuille d'enquête.

MAUVAISES RÉPONSES ET LA VARIANTE SANS PITIÉ

Dans une partie de Perfect Alibi, il est important que les joueurs donnent des informations correctes (et mentent quand ils sont supposés le faire). Cependant, il se peut qu'un joueur fasse une erreur et donne une mauvaise réponse. Comme tous les joueurs enregistrent toutes les réponses, vous pouvez demander à un joueur de confirmer sa réponse à une question posée plus tôt si vous pensez qu'il a fait une erreur.

Cependant, si vous êtes un irréductible sans pitié qui n'a aucune tolérance pour les erreurs, vous pouvez essayer la variante suivante. Cette variante est cependant conseillée pour les joueurs expérimentés.

Si vous croyez qu'un autre joueur a donné une mauvaise réponse à une certaine question, vous pouvez l'accuser de *traîtrise*. Pour accuser un joueur vous pouvez clairement établir sur quelle(s) question(s) vous pensez qu'il a mal répondu. Le joueur accusé doit alors confirmer sa/ses réponse(s) à la/aux question(s) concernée(s). S'il a bien fait

une erreur, le joueur accusé se révèle être un complice du meurtrier, et le joueur qui a porté l'accusation remporte immédiatement la partie.

Si aucune erreur n'a été faite, *le joueur qui a porté l'accusation* est éliminé de la partie comme s'il avait mal deviné pour l'alibi manquant (il ne joue plus ses tours, mais il reste à la table de jeu, pour répondre aux questions des autres joueurs comme d'habitude, et mentir quand c'est nécessaire).

Remarque : Si vous avez deux informations qui s'opposent, assurez-vous d'abord de savoir quel joueur est à blâmer avant de porter une accusation de trahison.

Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant



PERFECT ALIBI

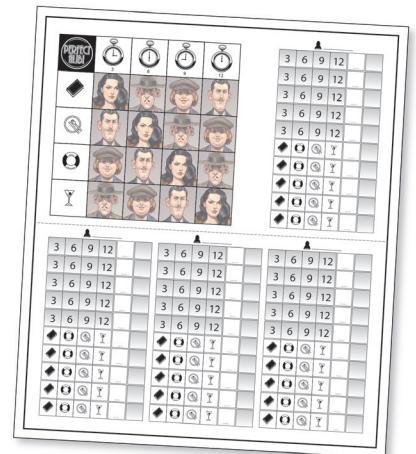
Et detektivspill for 3-5 spillere fra 10 år og oppover. Spilletid 30-45 minutter

Det gikk et gisp ut av Fader Andreas i det de trakk harpunen ut av liket: «Akk og ve, hvor kjødet er forgjengelig.» «Vinkelen på inn-gangssåret viser tydelig at dette ikke kan ha vært et uhell,» bemerket psykiater Pearson observant. «Ja, et åpenbart brudd på det femte,» svarte Fader Andreas igjen. Reporteren, frøken Donnahue, skalv, men det var tydeligvis ikke av frykt: «Vi har å gjøre med et førsteklasses mord!», nesten ropte hun, uten helt å klare å skjule entusiasmen. «Og det var jo ikke noen av oss...» la skipskokk Lampart til, «...for vi var jo alle samlet i kahytten til kapteinen hele kvelden.» Kaptein Clarke nikket: «Ja, det er nødt til å ha vært en av passasjerene. Det er alltid en av passasjerene.»

INNHOOLD:

1 spillbrett, 16 alibikort, 30 utspøringsbrikker, 5 assistentbrikker, 5 spillermarkører, Notatblokk, 5 rivalbrikker(for bruk i Rival-varianten)

Et lik er funnet om bord, og spillerne er etterforskere som prøver å avdekke gjerningspersonen. Alle passasjerene på skipet hevder å ha alibi for de ulike tidspunktene, og hvert alibi er representert ved et kort. På begynnelsen av spillet blir ett kort – det manglende alibiet – lagt under spillebrettet, mens resten av kortene fordeles mellom spillerne. Målet er å bli den første til å finne ut hvilket kort som mangler – for dermed å avsløre morderen. Ved å søke hjelp fra fem ulike assistenter, ved å stille smarte spørsmål og ved å trekke smarte slutninger fra informasjonen de andre spillerne gir om kortene de har på hånden, prøver du å avsløre det manglende alibiet. Og dette ville kanskje ha vært greit nok, hvis det ikke var for at også medspillerne dine kan være noen sleipe løgnere...



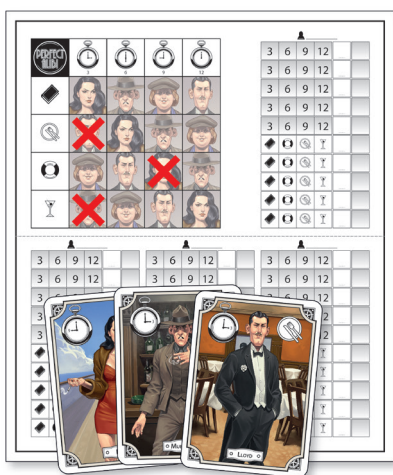
FORBEREDELSE

Legg de fem rivalbrikkene tilbake i spillesken. Disse skal bare brukes når du spiller med den avanserte Rival-varianten.

Legg spillebrettet midt på bordet. Hver spiller tar et notatark og en penn, og velger en spillermarkør som de legger fremfor seg.

Stokk alibikortene og legg ett kort usett under spillebrettet. Dette kortet er det *manglende alibiet* som du må klare å identifisere for å vinne spillet.

Fordel resten av alibikortene til spillerne. Med 3/4/5 spillere får hver spiller 5/3/3 kort på hånden. I et spill med 4 spillere vil det bli 3 kort til overs. Legg disse åpent ved siden av spillebrettet (disse alibiene er altså kjent for alle spillerne).



Hver spiller bør markere sine egne alibikort tydelig på notatarket sitt. Hold notatarket og kortene dine skjult for de andre spillerne. I et spill med 4 spillere, må du også markere de 3 åpne alibiene som er kjent for alle spillerne. Men du bør markere på en slik måte at du tydelig kan skille mellom hvilke kort du selv har på hånden og hvilke som er allment kjent.

Hint: Hvis du markerer tydelig hvilke kort du selv har på hånden, trenger du ikke sjekke kortene dine hver gang du får et spørsmål fra

en annen spiller.

Legg alle assistentbrikkene med forsiden opp ved siden av spillbrettet.

Utspøringsbrikker i ubrukte spillerfarger legges tilbake i spillesken. Bland de gjenværende utspøringsbrikkene og legg dem i en bunke med forsiden ned. Trekk så opp fire brikker og legg dem med forsiden opp på spillebrettet.

Fargen på den første utspøringsbrikken som legges opp viser hvilken spiller som skal velge assistent først.

Denne spilleren velger seg én av de 5 assistentbrikkene og legger denne åpent fremfor seg på bordet. De andre spillerne følger så til høyre (*mot klokka*) rundt bordet, og hver av dem velger seg en assistent som de legger åpent fremfor seg. Assistenten som ikke blir valgt, blir liggende åpent ved siden av spillbrettet.

Spilleren som får velge assistent sist begynner spillet. Fra nå av skal spillerne ta tur mot venstre (med klokka) rundt bordet. Spillet fortsetter slik til noen tror de har avslørt det manglende alibiet.

PÅ DIN TUR

Velg en av de fire utspøringsbrikkene som ligger på spillbrettet. Brikken du velger må være i fargen til en annen spiller. Hvis brikken har et bytte-symbol, må du umiddelbart bytte ut assistenten din (se neste side). Deretter stiller du et spørsmål til spilleren som er angitt av fargen på utspøringsbrikken. Både spørsmålet og svaret må sies høyt og åpent, slik at alle spillerne kan notere på notatarket sitt.

Spesialtilfelle: Hvis alle fire utspøringsbrikkene viser din egen farge, må du velge en av disse brikkene og stille spørsmålet til hvem

som helst av de andre spillerne. Du kan altså ikke velge din egen farge med mindre alle fire brikkene viser samme farge.

Å STILLE ET SPØRSMÅL

Symbolet på utspørringsbrikken viser hvilken alibikategori du kan spørre om. Spørsmålet må alltid være på denne formen: «Hvor mange kort har du med ...»



Skipsratt: Du må spørre om sted.
«Hvor mange kort har du med baren?»
«Hvor mange kort har du totalt med soldekk, bar eller restaurant?»



Klokke: Du må spørre om tid.
«Hvor mange kort har du totalt for klokken 3, 6 og 9?»

Å SVARE PÅ SPØRSMÅL – OG Å VISE KORT

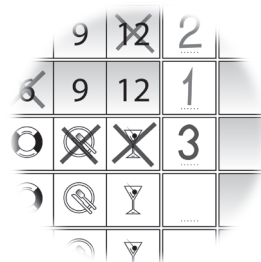
Svaret på spørsmålet vil alltid være et tall, og som hovedregel må du svare ærlig.

Hvis svaret ditt er 2 eller mer, er du nå nødt til å vise ett av kortene det ble spurt om til spørsmålsstilleren. Hvis svaret er 0 eller 1, skal du ikke vise noe kort.

Eksempel: Gul spiller spør Blå: "Hvor mange kort har du for baren og restauranten?" Blå svarer: «Jeg har 3 kort med bar eller restaurant.» Blå må deretter vise Gul spiller et kort med enten bar eller restaurant.

Merk: Alle spillerne skal kunne høre både spørsmålet og svaret, men når et kort skal vises frem, er det bare spørsmålsstilleren som får se kortet!

Blå spiller svarer at han har tre kort med baren og restauranten. Notér de andre spillernes svar ved å krysse av kategoriene det spørres om og skriv spillerens svar i det hvite feltet (det grå feltet brukes bare i Rival-varianten).



Å BYTTE ASSISTENT



Hvis utspørringsbrikken viser et byttesymbol, må den aktive spilleren bytte ut sin assistentbrikke før hun stiller et spørsmål. Den aktive spilleren legger først assistenten sin ved siden av spillebrettet. Deretter velger hun seg enten en annen ubrukt assistentbrikke som ligger **ved siden av brettet**, eller hun tar assistentbrikken til spilleren hun skal stille spørsmålet til. I det siste tilfellet må den andre spilleren umiddelbart velge seg en ny assistentbrikke fra dem som ligger ved siden av spillebrettet (i et spill med 5 spillere, vil dette alltid være assistenten som spørsmålsstilleren nettopp byttet ut).

Eksempel: Den blå utspørringsbrikken har et byttesymbol. Før hun stiller et spørsmål, må gul spiller bytte assistent. Hun legger assistenten ved siden av spillebrettet, og velger å ta over Blå spillers assistent. Blå må nå straks velge seg en av assistentene som ligger ved siden av spillebrettet.

AVSLUTT TUREN

På slutten av turen din, legger du den brukte utspørringsbrikken i en kastebunke, og trekker en ny som du legger åpent på spillebrettet. Hvis bunken med utspørringsbrikker går tom, blander du alle de brukte utspørringsbrikkene sammen i en ny haug.

SPILLET SLUTTER

Hvis en spiller tror hun har identifisert det manglende alibiet, kan hun når som helst (også på en annen spillers tur) prøve å gjøre en gjetning. Hun må først markere tydelig på notatarket sitt hvilket kort hun tror mangler (sted og tid), og så banke knytten even i bordet. Hvis flere spillere mener å ha identifisert det manglende alibikortet, er det spilleren som først banker i bordet som får sjekke først.

Spilleren får nå kikke på kortet under spillebrettet uten å vise det til noen!

Hvis kortet stemmer med det hun hadde gjettet, viser hun frem notatarket sitt og vinner spillet!

Hvis gjetningen ikke stemte, legger hun kortet tilbake under brettet, og spillet fortsetter. Spilleren er nå ute av spillet, og hennes tur hoppes over. Hun må likevel bli sittende og svare på spørsmål fra de andre spillerne i henhold til vanlige regler (inklusive effekter fra assistenter osv).

Spillet fortsetter helt til neste spiller ønsker å gjøre et gjett. Hvis alle spillerne utenom én har gjort feilaktig gjett, vinner den gjenværende spilleren.

ET SISTE SPØRSMÅL

Hvis du på starten av din egen tur tror at du kan identifisere det manglende alibiet forutsatt at du får stille ett bestemt spørsmål til én bestemt spiller, kan du la være å velge utspørringsbrikke. I stedet kan du si at du ønsker å stille «et siste spørsmål». Du kan da se bort fra utspørringsbrikkene og får

i stedet stille hvem som helst av de andre spillerne et vanlig spørsmål (om tid eller sted). Etter dette er du nødt til å gjette på det manglende alibiet, så denne muligheten bør du bare bruke når du er svært nær ved å finne en løsning.

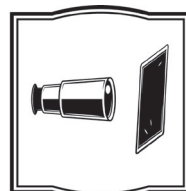
ASSISTENTENE

Til enhver tid i spillet vil hver av spillerne ha en assistent foran seg. Hver *assistent* gir en unik egenskap.



(A) JOURNALIST – *“Med litt nysgjerrighet kan du komme langt”*

På din tur kan du velge å ikke ta en utspørringsbrikke, men i stedet stille et spørsmål om tid eller sted til en hvilken som helst av de andre spillerne.



(B) KAPTEIN – *“Jeg vet om alt som skjer på denne båten”*

Så lenge du har kapteinen, får du se på alle kort som de andre spillerne viser til hverandre. Unntak: Du får ikke se på kort som kokken trekker tilfeldig fra andres hånd.

Eksempel: Grønn stiller et spørsmål til Gul, og siden svaret er 2, må Gul vise et kort til Grønn. Blå, som har kapteinen, får også se kortet.



(C) PSYKIATER – “Hold kortene tett til brystet”

Når du blir stilt spørsmål, viser du aldri frem kort, selv om svaret ditt er 2 eller mer.

Eksempel: Blå stiller Gul et spørsmål. Svaret er 3, men siden Gul har Psykiateren, viser hun ikke frem noe kort.



(D) PREST – “Din hemmelighet forblir mellom oss”

Når du stiller spørsmål, får bare du høre svaret. Den som svarer må vise deg et antall finger som svar på spørsmålet (ute av syne for de andre spillerne). Eksempel: Rød har Presten og spør Gul: «Hvor mange kort har du for Restauranten?» I skjul viser Gul spiller 2 fingre til rød, og siden svaret var 2 eller mer, må hun også vise et kort til Rød. De andre spillerne vet derfor at svaret på spørsmålet må ha vært minst 2.



(E) KOKK – “Du kan ikke skjule noen ting fra meg”

Når en annen spiller skal vise deg et kort (fordi du stilte et spørsmål og svaret var minst 2), trekker du i stedet et kort tilfeldig fra hånden deres, ser på det, og gir det tilbake igjen. Merk: Kortet du får se trenger altså ikke vise et sted eller tidspunkt som det ble spurt om.

Eksempel: Grønn har akkurat stilt Rød et spørsmål, og siden svaret er 2, skal Grønn få se

et av Rød spillers kort. Grønn, som har kokken, trekker derfor et tilfeldig kort fra hånden til Rød.

RIVAL-VARIANTEN

Spillere som ønsker en ekstra utfordring, kan bli enige om å spille med følgende variant.



På begynnelsen av spillet, før dere velger assistenter, får alle spillerne tildelt en rivalbrikke. Se på brikken din uten å vise den til noen andre, og legg den så med forsiden ned fremfor deg. Hvis dere er færre enn 5 spillere, legges ubrukte brikker tilbake i esken.

Spillet løper som normalt, men med følgende unntak:

Når du blir stilt et spørsmål av noen som har assistenten som er vist på rivalbrikken din, er du nødt til å lyve. Du lyver ved å enten trekke fra eller legge til 1 til det riktige svaret.

Eksempel: Grønn, som har kokken fremfor seg, spør Gul et spørsmål. Det virkelige svaret er 2, men siden Gul har kokken på sin rivalbrikke, må Gul enten svare 1 eller 3. Hun velger å svare 1, og slipper dermed å vise frem et kort.

Du må selvsagt ikke si at du lyver. Når du noterer svar fra andre spillere, kan du bruke det grå feltet til å markere hvilken assistent spilleren som stilte spørsmålet har (marker med bokstaven for assistentbrikken, A-E).

FEILAKTIGE SVAR OG UTILGIVELIG-VARIANTEN

I Perfect Alibi er det viktig at alle spillerne gir ut korrekt informasjon, og at de lyver når de skal lyve. Likevel kan det hende at noen gjør en feil. Siden spillerne noterer alle spørsmål og svar, kan du når som helst be en spiller om å bekrefte et tidligere svar, dersom du tror de har gjort en feil.

Men, hvis du er humørløs spiller uten tålmodighet for feil, kan du prøve følgende variant som kun anbefales for erfarne spillere:

Hvis du tror at en annen spiller har gitt et feilaktig svar på et tidligere spørsmål, kan du anklage ham eller henne for forræderi. Når du anklager en spiller, må du tydelig si på hvilke(t) spørsmål du mener han/hun har svart feil. Den anklagede spilleren må nå sjekke svaret på det angitte spørsmålet. Hvis det var svart feil, har den anklagede spilleren avslørt seg som en medsammensvoren av morderen, og anklageren vinner umiddelbart spillet.

Hvis det ikke var blitt svart feil, er anklageren ute av spillet, som om hun hadde gjort et feilaktig gjett på det manglende alibi-kortet (turen hennes hoppes over, men hun må bli sittende ved bordet for å besvare spørsmål fra de andre – og lyve når nødvendig).

Merk: Hvis du oppdager motstridende informasjon i notatene dine, bør du være sikker på hvilken spiller som har svart feil før du anklager noen for forræderi.

