5 Minutte Spill

Material : /

Preparatioun: All d’Spiller stellen/setzen sech an e Krees sou dat jiddfereen deenen aneren kann an d’Aen kuken. Een Fräiwellegen gett elo den Detektiv an een aneren gett heemlech ausgewielt, hien ass elo den Mäerder, wat awer ausser him keen wees.

Zil vum Spill: den Detektiv probeiert erauszefannen ween den Mäerder ass an den Mäerder probeiert dei aner Spiller emzebrengen ouni awer selwer opzefleien.

Sou geet et: Vir een emzebrengen muss den Mäerder deenjeinegen fest an d’Aen kuken an em dann zouzwinkeren. Soubaal ee Spiller esou embruet gin ass muss hien de Kapp hänken loossen vir datt och jiddfereen erkennt dat en dout ass. Wann den Detektiv mengt ze wessen ween den Mäerder ass, seet heen deen Numm an kritt dann och eng Äntfert op en richteg oder falsch leit. Ass e richteg huet hien gewonnen, leit en falsch, geet d’Spill weider. Am Ganzen huet den Detektiv 3 Versich zegutt vir erauszefannen ween den Mäerder ass.(bei enger klenger Unzuel vu Spiller just 2 Versich)

Schluss: All d’Spiller sin dout respektiv den Detektiv huet all seng Versich opgebraucht ouni den richtegen Mäerder ze fannen: den Mäerder huet gewonnen. Wann den Detektiv erausfennt ween den Mäerder ass huet hien gewonnen.

LG, Lena Rota