

# 10 MINUTEN KILLER



# INHALT



16 CHARAKTERE



3 POLIZEICHARAKTERE



16 CHARAKTERKARTEN



16 SCHWARZE STANDFÜßE



3 WEIßE STANDFÜßE



4 KILLERMARKER



16 ORTSPLÄTTCHEN



STARTSPIELERMARKER



1 SPIELERHILFE

Auspacken: Löse vorsichtig alle Charaktere und Plättchen aus dem Karton. Stecke alle Charaktere in die Standfüße (weiß für Polizisten, schwarz für den Rest).

# ZIEL

In **10 Minuten Killer** bist du ein Auftragskiller, bewaffnet mit einem Präzisionsgewehr, einem Revolver und einem Messer. Dein Ziel ist es, drei Zielpersonen zu töten, ohne entdeckt zu werden. Jedes Mal, wenn du eine Zielperson tötest oder einen anderen Killer festnimmst, gewinnst du Ansehenspunkte. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Ansehenspunkten.

# AUFBAU

Jeder Spieler wählt einen Killermarker.

Stelle ein Spielbrett aus den 16 Ortsplättchen zusammen. Du kannst es anordnen, wie du möchtest, aber jede Karte muss wenigstens an einer anderen anliegen.

Nimm 2 Polizisten und lege sie neben das Spielbrett (3 bei 2 Spielern). Lege die anderen Charaktere zufällig auf das Spielbrett, einen Charakter pro Ortsplättchen.

Mische die Charakterkarten und mache daraus einen Stapel. Jeder Spieler zieht eine Charakterkarte aus dem Stapel und legt sie verdeckt mit seinem Killermarker darauf vor sich hin. Die Karte bestimmt den Killer des Spielers.

Jeder Spieler zieht dann 3 weitere Charakterkarten aus dem Stapel und legt sie verdeckt links neben seine Killerkarte. Diese 3 Karten sind die Zielpersonen des Spielers.

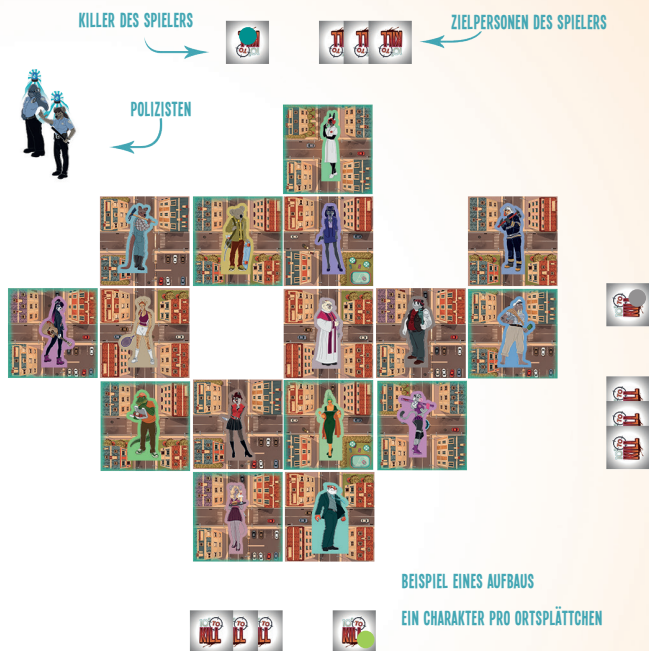
Legt alle übrigen Charakterkarten zurück in die Schachtel, ohne sie anzusehen.

Wählt als Startspieler denjenigen, der zuletzt jemanden getötet hat (einen lauten Nachbarn, eine nervige Schwiegermutter oder einen echt heftigen Boss in einem Videospiel). Er nimmt den Startspielermarker.

Alle Charakterkarten müssen vor den anderen Spielern geheim gehalten werden. Spieler können ihre eigenen Karten jederzeit einsehen.

Jede Charakterkarte ist einzigartig und repräsentiert einen Charakter auf dem Spielbrett. Damit hat jeder Spieler einen individuellen Killer und einzigartige Zielpersonen. Es gibt keine gemeinsamen Ziele.

*Achtung: Während des gesamten Spiels gelten zwei Ortsplättchen als benachbart, sofern sie eine gemeinsame Kante teilen. Diagonalen zählen nicht.*



# ABLAUF DES SPIELS

Während seines Zugs wählt ein Spieler 2 von 3 Aktionen aus:

- **Bewege einen Charakter** (auch Polizisten) auf dem Spielbrett.
  - **Töte einen Charakter.**
  - **Untersuche die Identität eines Charakters** mithilfe eines Polizisten.
- Ein Spieler kann dieselbe Aktion zweimal im selben Zug wählen, ausgenommen ist **Töte einen Charakter**.  
Ein Spieler darf nur einen Charakter pro Zug töten.

## BEWEGE EINEN CHARAKTER

Ein Spieler kann jeden Charakter auf dem Spielbrett bewegen, auch Polizisten. Bewege einen Charakter, indem du ihn nimmst und auf ein anderes Ortsplättchen stellst.

*Achtung: Spieler können JEDEN Charakter bewegen, nicht nur ihre Killer oder Zielpersonen!*

## TÖTE EINEN CHARAKTER

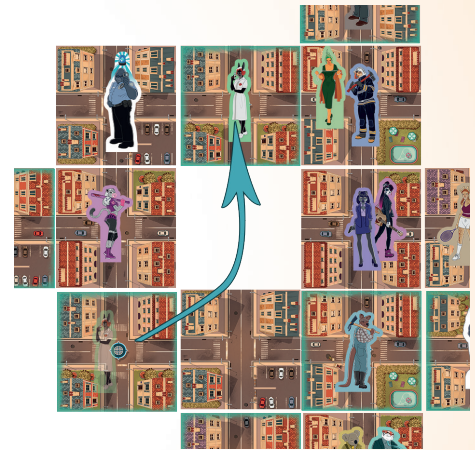
Einmal pro Zug kann ein Spieler einen Charakter auf dem Spielbrett töten:

- Ein Charakter kann nur vom Killer des Spielers getötet werden.
- Der Killer muss eine der drei Waffen benutzen, die er hat: den Revolver, das Präzisionsgewehr oder das Messer (du kannst jede Waffe für jede Tötung nutzen).
- Der Killer darf nicht beim Töten gesehen werden.

Ein Killer wird gesehen, falls:

- Er den Revolver oder das Präzisionsgewehr nutzt, während ein anderer Charakter mit ihm auf demselben Ortsplättchen ist. Falls der Killer das Messer nutzt, kann er von niemandem außer Polizisten gesehen werden (siehe Töten mit dem Messer).
- Ein Polizist auf demselben Ortsplättchen wie der Killer oder einem daran angrenzenden ist, auch, falls der Killer ein Messer nutzt (siehe Die Polizei).

Ein Charakter kann auch getötet werden, wenn er mit einem anderen Charakter auf einem Ortsplättchen steht.



Es gibt 3 verschiedene Möglichkeiten im Spiel jemanden zu töten:

### Der Revolver

Mit dem Revolver kann der Killer einen Charakter auf einem angrenzenden Ortsplättchen töten. Der Killer muss allein auf seiner Karte sein, um den Revolver zu nutzen (erste Regel von 10 Minuten Killer: benutze deine Waffe nicht in der Öffentlichkeit!).

*Beispiel (siehe Bild auf der rechten Seite): Falls die Giraffe mein Killer ist, kann sie das Walross töten. Sie ist allein auf ihrem Ortsplättchen, das an seines angrenzt. Falls mein Killer aber der Panther ist, kann er das Walross nicht töten, weil er nicht allein auf seinem Ortsplättchen ist. Er würde beim Versuch gesehen werden.*

### Das Präzisionsgewehr

Mit dem Präzisionsgewehr kann ein Killer jeden Charakter töten, dessen Ortsplättchen orthogonal zu seinem liegt. Das Präzisionsgewehr kann aus jeder Entfernung, aber niemals diagonal schießen. Durch Lücken zwischen Ortsplättchen zu schießen ist erlaubt. Andere Charaktere blockieren die Sichtlinie des Präzisionsgewehrs nicht.

Ein Killer kann das Präzisionsgewehr nur von einem Ortsplättchen mit dem „Ziel“-Symbol aus abschießen. Die Ortsplättchen mit diesem Symbol erkennt man an ihren blauen Rändern. Der Killer muss allein auf seiner Karte sein, um das Präzisionsgewehr zu nutzen (zweite Regel von 10 Minuten Killer: benutze deine Waffe nicht in der Öffentlichkeit!).

*Beispiel (siehe Bild auf der rechten Seite): Falls mein Killer das Krokodil ist, kann er das Walross töten. Der Killer ist allein auf seinem Ortsplättchen, dieses hat das „Ziel“-Symbol und das Walross befindet sich in gerader Linie zum Krokodil. Falls mein Killer aber die Katze ist, kann sie das Walross nicht töten, weil sie nicht allein auf ihrem Ortsplättchen ist, auch wenn sie auf einem Ortsplättchen mit „Ziel“-Symbol ist.*

### Das Messer

Mit dem Messer kann ein Killer jeden Charakter töten, der sich auf demselben Ortsplättchen wie er befindet. Dank der unauffälligen Art dieser Waffe kann das Messer sogar benutzt werden, falls andere Charaktere auf der Karte sind. Das Nutzen eines Messers wird von anderen Charakteren nicht bemerkt, außer von Polizisten.

*Beispiel: (siehe Bild auf der rechten Seite): Falls mein Killer der Wolf ist, kann er das Walross mit dem Messer töten, weil sie beide auf demselben Ortsplättchen sind. Das Känguru sieht sie nicht.*



Wenn ein Spieler tötet, nimmt er das Opfer und sagt: „Dieser Charakter wurde getötet“. Der Spieler verrät oder deckt weder den Charakter, noch die Waffe, die er dafür benutzt hat, je auf. Weil die Geheimhaltung der Identität deines Killers ein essentieller Teil des Spiels ist, solltest du nur dann eine Zielperson töten, wenn es wenigstens einen anderen möglichen Verdächtigen gibt. Aber vergiss nicht, ein Killer kann jemanden nur töten, falls er nicht von anderen Charakteren oder Polizisten gesehen wird!

Ihr müsst alle möglichen Verdächtigen bei einer Tötung laut benennen. Indem ihr das tut, könnt ihr unbeabsichtigte Fehler finden. Falls so ein Fehler in den ersten Spielen passiert, behält der Spieler, der ihn gemacht hat, den Punkt, den er durch die Tötung gewonnen hat, verliert aber seinen Killer. Falls du schon mehrere Spiele gespielt hast, verlierst du deinen Killer und bekommst den Punkt für diese Tötung nicht. Der Killer und die dazugehörige Charakterkarte werden vom Spielbrett entfernt. Die Spieler, die ihren Killer verlieren, spielen mit den Polizisten weiter, um die Killer ihrer Mitspieler zu fangen.

## FOLGEN EINER TÖTUNG

Wird ein Charakter getötet, wird er vom Spielbrett entfernt und vor den Spieler gestellt, der ihn getötet hat:

- Falls der Charakter eine von den Zielpersonen des Spielers ist, deckt der Spieler die entsprechende Charakterkarte auf und stellt die getötete Zielperson darauf.
- Falls der Charakter keine seiner Zielpersonen ist, fragt der Spieler die anderen, ob der Getötete der Killer eines anderen Spielers ist. Falls ja, deckt der Spieler, der seinen Killer verloren hat, seine Killerkarte auf und gibt sie dem Spieler, der seinen Killer getötet hat. Der Spieler legt den Charakter darauf. Falls nicht, behält der Spieler den getöteten Charakter aufgestellt vor sich. Er bekommt am Ende des Spiels Punkte abgezogen (siehe Ende des Spiels).



*Achtung: Falls ein anderer Spieler aus Versehen eine deiner Zielpersonen tötet, musst du die dazugehörige Karte aufdecken, du gewinnst aber nicht die entsprechenden Ansehenspunkte. Der andere Spieler bekommt am Ende des Spiels Punkte abgezogen. Für dich bedeutet das, du hast einen Charakter weniger zu töten, um das Spiel zu beenden.*

Danach fliehen alle Charaktere, die auf demselben Ortsplättchen wie das Opfer sind (die Zeugen), vom Tatort. Dafür nimmt der nächste Spieler, der am Zug ist, alle übriggebliebenen Charaktere von dem Ortsplättchen und stellt sie auf einen beliebigen Platz auf dem Spielbrett. Jeder davon muss auf ein anderes Ortsplättchen gestellt werden. Dann nimmt er einen Polizisten von der Seite des Spielbretts und fügt ihn dem Spiel hinzu. Falls kein Polizist mehr übrig ist, nimmt er stattdessen einen Polizisten, der schon im Spiel ist. In beiden Fällen stellt er den Polizisten auf das Ortsplättchen, auf dem der Charakter getötet wurde.

## DIE POLIZEI

Polizisten können wie jeder andere Charakter im Spiel bewegt werden. Jeder Spieler darf einen Polizisten mit der Bewege einen Charakter-Aktion bewegen.

Ein Polizist ist ein spezieller Charakter, der Versuche eines Killers immer beobachtet, falls er dasselbe oder ein direkt angrenzendes Ortsplättchen (nicht diagonal) besetzt, selbst wenn der Killer ein Messer benutzt.

*Beispiel (siehe Bild auf der rechten Seite): In diesem Aufbau ist der Tiger der einzige Charakter, der das Känguru töten kann. Ein Spieler kann das Känguru nur töten, wenn sein Killer der Tiger ist. Aber es wäre nicht sehr schlau, weil der Tiger der einzige Verdächtige in dem Fall wäre ...*



## UNTERSUCHE DIE IDENTITÄT EINES CHARAKTERS

Ein Spieler kann einen Polizisten nutzen, um die Identität eines Charakters zu untersuchen. Ein Polizist kann die Identität eines Charakters nur prüfen, falls beide auf demselben Ortsplättchen sind. Der Spieler, der die Untersuchung führt, fragt dann einen anderen Spieler am Tisch: „Ist das dein Killer?“

- Falls der Charakter der Killer des Spielers ist, muss er es zugeben. Der Spieler, der den Killer erfolgreich identifiziert hat, nimmt den Charakter des Killers und die entsprechende Charakterkarte und legt sie vor sich. Der Spieler, der seinen Killer verloren hat, ist noch im Spiel. Er kann keine anderen Charaktere mehr töten, er kann aber noch die Identität der anderen Charaktere mit Polizisten untersuchen, sie vielleicht als Killer entlarven und dabei Ansehenspunkte gewinnen.
- Falls der Charakter nicht der Killer des Spielers ist, passiert nichts. Der Spieler hat nur seine Aktion verschwendet.

Falls ein Spieler die Identität eines Charakters prüft und dieser Charakter deine Zielperson ist, darfst du nichts sagen. Auch wenn ein anderer Spieler die Identität deines Charakters prüft, aber einen anderen Spieler benennt, passiert nichts. Dein Killer ist erst einmal sicher ...

Ein Spieler wird nie aus dem Spiel geworfen. Sogar wenn er seinen Killer verloren hat, ist er noch im Spiel und kann sogar gewinnen, indem er erfolgreich die Identität der Killer der anderen Spieler prüft.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet am Ende der Runde (mit dem Zug des Spielers rechts vom Startspieler) in der ein Spieler seine 3 Zielpersonen eliminiert hat ODER sobald alle Killer getötet oder entdeckt wurden. Wenn das Spiel beendet ist, zählen die Spieler ihre Ansehenspunkte, je nachdem, was sie vor sich liegen haben.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der als Letzter seinen Killer verloren hat.

Der Killer des Spielers lebt noch und wurde nicht von der Polizei festgenommen	2 Punkte
Jede getötete Zielperson	1 Punkt
Den Killer eines anderen Spielers festgenommen	1 Punkt
Den Killer eines anderen Spielers getötet	3 Punkte
Ein unschuldiges Opfer getötet	- 1 Punkt
Einen Polizisten getötet	- 1337 Punkte

## EIN KLEINER RAT

Fehler können während der ersten Spiele passieren. Prüfe, um sie zu vermeiden, sorgfältig, ob du jemanden wirklich töten kannst, bevor du es tust:

- Dein Killer ist allein auf seinem Ortsplättchen, falls er den Revolver oder das Präzisionsgewehr benutzt.
- Kein Polizist ist auf demselben Ortsplättchen wie dein Killer oder auf einer daran angrenzenden.

10 Minuten Killer spielt sich sehr schnell, daher: auch wenn du in deinem ersten Spiel einen Fehler machst, blickst du bestimmt ganz schnell durch!

## DANKSAGUNGEN

### *Danksagung des Autors:*

Ich möchte den Mitgliedern der Dienstags-Prototypennächte danken: Mathieu, Ghislain, Cédric, Florent und all den anderen Spielern, die 10 Minuten Killer getestet und uns mit der Gestaltung geholfen haben. Danke Nicholas, für deinen hilfreichen Rat beim Design. Ich möchte auch dem Nid Cocon Ludique für das herzliche Willkommen danken. Ein großes Dankeschön an euch, meine Freunde: Thibal, Mathieu, Cédric, Micha und Benjamin für eure Hilfe und eure Tipps. Zuletzt möchte ich meiner Frau, die sich nie auf irgendeine Weise an der Entwicklung des Spiels beteiligt hat, unbedingt keinen Dank aussprechen.

### *Danksagung des Verlegers:*

Wir möchten der Paille Édition, unserem französischen Vertrieb für ihre Unterstützung, ihr Vertrauen und die gute Laune ihrer Mitarbeiter danken. Danke an Markus, unseren belgischen Vertreter, für seine Gastfreundschaft und sein herzliches Willkommen. Ein weiteres Mal danke an die Nid Cocon Ludique dafür, dass sie es den französischen Kickstarter-Förderern ermöglichten, das Spiel dort zu erhalten. Wir möchten Pauline Détraz für ihre Professionalität, ihre Verfügbarkeit und ihr Talent danken. Vielen Dank an Tric-Trac für die gute Arbeit, die sie bei Brettspielen leisten. Wir möchten unbedingt M. Guillaume, Docteur Mops, und Mister Jamie für ihren wertvollen Rat danken, als wir vor der Kickstarter-Kampagne zur „Officine“ gingen. Danke an die Freiwilligen bei den Messen: ihr wart immer sehr nett und das Spiel wäre ohne euch nicht dasselbe.

Zuletzt möchten wir unbedingt unseren 377 Unterstützern danken, die uns in der Spieleschmiede unterstützten. Wenn ihr dieses Spiel in euren Händen haltet, dann habt ihr es hauptsächlich ihnen zu verdanken. Wir danken euch von ganzem Herzen!

*Deutsche Version:* Spieleschmiede

*Redaktion:* Rico Besteher

*Projektleitung:* Sven Göhlich

*Übersetzung:* Agnes Ejma

*Satz:* Graphikbuero lb

*Lektorat:* Sebastian Berger, Enrico Hinz

