

# TATORT TONNE



amigo-spiele.de/01950

**Spieler:** 2–10 Personen  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Dauer:** ca. 15 Minuten

von Alex Cutler

mit Illustrationen von Barbara Spelger

## SPIELMATERIAL



30 Waschbärenkarten  
(je 3 Karten in 10 verschiedenen Farben)



25 Müllkarten

## SPIELIDEE

Für Waschbären sind Mülltonnen das reinste Schlaraffenland. Ein stinkender Fisch oder eine halbvolle Tüte Chips. Vorzüglich! Doch die Konkurrenz mag nicht teilen, und so muss, wer ertappt wird, den Rückzug antreten. Wer ist am gerissensten und kann ganz unauffällig drei „Delikatessen“ ergattern – oder wird einfach bis zum Ende nicht erwischt?

## SPIELVORBEREITUNG

Jeder von euch wählt eine Farbe und nimmt sich drei Waschbärenkarten in dieser Farbe auf die Hand. Die Müllkarten legt ihr in die Tischmitte.



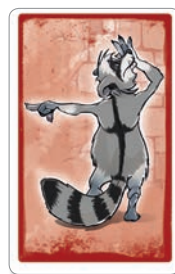
## Die Karten

Ihr habt alle den gleichen Satz aus drei Karten. Jede Runde spielt ihr genau eine dieser Karten aus.



### Müll klauen

Mit dieser Karte versucht ihr, Müll zu klauen. Hoffentlich werdet ihr nicht erwischt.

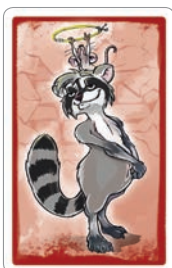


### Der war's!

Mit dieser Karte beschuldigt ihr einen anderen Waschbären des Mülldiebstahls, hoffentlich zu Recht.







## Wasserdichtes Alibi

Spielt ihr diese Karte, habt ihr für diese Runde ein wasserdichtes Alibi, bekommt aber auch keinen Müll.

## Die Müllkarten



Zusätzlich zu den drei Waschbärenkarten auf eurer Hand gibt es noch die Müllkarten. Diese sind die Objekte eurer Begierde: leckerer Fisch, wohlriechender Käse und vieles mehr.

## SPIELABLAUF

Das Spiel besteht aus mehreren Runden, die alle gleich ablaufen.

1. Jeder von euch entscheidet sich gleichzeitig für eine seiner drei Karten und legt diese dann verdeckt vor sich.
2. Sobald sich jeder von euch für eine Karte entschieden hat, decken zuerst nur diejenigen von euch ihre Karte auf, die **Der war's!** gelegt haben.
3. Begleitet von dem anklagenden Ausspruch **Der war's!** zeigt nun jeder dieser Spieler auf ein Kommando gleichzeitig entweder auf einen beliebigen Mitspieler oder, wenn er sich unsicher ist, auf Niemanden.
4. Alle Spieler, die auf diese Weise angeklagt wurden, müssen ihre Karte aufdecken.
  - a. Wer **Müll klauen** aufdeckt, wurde erwischt und scheidet aus dem Spiel aus.
  - b. Deckt jedoch jemand **Wasserdichtes Alibi** auf, so scheiden der oder die Spieler aus dem Spiel aus, die ihn angeklagt haben.
5. Zuletzt decken alle Spieler, die noch eine verdeckte Karte vor sich liegen haben und nicht erwischt wurden, ihre Karte auf. Wer **Müll klauen** gespielt hat, nimmt sich als Belohnung eine beliebige Müllkarte aus der Tischmitte. Spieler, die **Wasserdichtes Alibi** gespielt haben, bekommen nichts.

## Ende einer Runde

Alle Spieler, die noch nicht ausgeschieden sind, nehmen ihre ausgespielte Karte wieder auf die Hand und beginnen eine neue Runde.

## SPIELLENDE

Es kann immer nur einen Gewinner geben. Ist nur noch ein Spieler im Spiel? Oder hat ein Spieler es geschafft, als Einziger drei Müllkarten zu sammeln? Dann hat dieser Spieler gewonnen.

Haben mehrere Spieler drei Müllkarten gesammelt, spielen diese Spieler weiter, bis einer von ihnen mehr Müll als alle anderen Spieler gesammelt hat oder alle anderen Spieler ausgeschieden sind.

## Eine Beispielrunde

Alexandra, Melanie, Ulrike, Birgit und Sarah spielen eine Partie **Tatort Tonne**. Jede von ihnen hat sich am Anfang der ersten Runde für eine ihrer drei Karten entschieden und sie verdeckt vor sich gelegt.

Zuerst decken alle Spieler, die **Der war's!** gespielt haben, ihre Karte auf, hier sind das Melanie und Ulrike. Auf ein Kommando zeigen beide gleichzeitig auf eine Mitspielerin ihrer Wahl. Zufällig wählen sie beide Birgit. Birgit deckt daraufhin von einem diebischen Grinsen begleitet ein **Wasserdichtes Alibi** auf. Damit scheiden sowohl Melanie als auch Ulrike aus dem Spiel aus.

Nur Alexandra und Sarah haben jetzt noch eine verdeckte Karte vor sich liegen. Alexandra deckt ein **Wasserdichtes Alibi** auf, Sarah **Müll klauen**. Sarah nimmt sich als Belohnung eine Müllkarte aus der Mitte.

Alexandra, Birgit und Sarah sind noch nicht ausgeschieden, haben aber auch noch nicht genug Müll gesammelt. Deshalb nehmen sie ihre Karten wieder auf die Hand und beginnen die nächste Runde.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

