



Ein Spiel für 2-5 Detektive ab 8 Jahren von Reiner Knizia

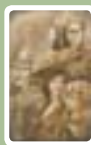
London, Ende des 19. Jahrhunderts. Eine Serie spektakulärer Verbrechen hält Scotland Yard in Atem: der Raub der Goldvorräte aus der Bank von England, der Verlust eines Gemäldes aus der Nationalgalerie, die Entwendung einer Statue aus dem Britischen Museum und das Verschwinden von Geheimdokumenten aus dem Palast von Westminster. Selbst vor den Kronjuwelen aus dem Tower haben die Diebe nicht Halt gemacht!

SPIELIDEE

Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Detektivs. Über die Befragung möglichst vieler Zeugen sammeln die Spieler Hinweise, die zu den Tätern führen. Je wertvoller ein Hinweis für die Lösung des Falls ist, um so mehr Punkte bekommen die Spieler dafür. Aber aufgepasst: Einer der fünf Fälle wird ungelöst bleiben, und dessen Hinweise sind am Ende wertlos!

SPIELMATERIAL

102 Karten, im Einzelnen:



72 Zeugen
(je 18 Bobbys,
Gassenjungen,
Straßenmusikanten,
Ladys)



25 Spurenkarten



5 Kriminalfälle

SPIELVORBEREITUNG

Alle **Spurenkarten** werden verdeckt gemischt und anschließend offen in **5 senkrechten Spalten zu je 5 Spuren** ausgelegt. Die **Kriminalfälle** werden daneben abgelegt. Alle **Zeugen** werden verdeckt gemischt, dann erhält **jeder Spieler 4** auf die Hand. Weitere **4 Zeugen** werden **offen** nebeneinander ausgelegt, die restlichen Zeugen kommen als verdeckter Stapel daneben.

Beispiel einer Startsituation:



SPIELABLAUF

Der Spieler, der zuletzt einen Krimi gelesen hat, beginnt das Spiel, danach sind die Spieler reihum im Uhrzeigersinn an der Spalte. Ein Spielzug kann aus **bis zu drei Aktionen** bestehen:

1. **Spur beseitigen (optional)**
2. **Spur aufnehmen (optional)**
3. **Zeugen befragen (zwingend)**

Die einzelnen Aktionen werden im Folgenden genauer erklärt.

1. SPUR BESEITIGEN

*Diese Aktion **muss nicht** ausgeführt werden, sie ist freiwillig und wird nur selten ausgeführt.*

Ein Spieler, der am Zug ist, kann **zwei** beliebige **gleiche Zeugen** aus seiner Hand ablegen, um die **unterste Spur** einer Spalte zu beseitigen. Das darf er jedoch nur dann tun, wenn er anschließend die **nächste** darüber liegende **Spur** in derselben Spalte **aufnimmt**. Kann oder will der Spieler die nächste Spur nicht aufnehmen, darf er eine Spur nicht beseitigen.

Der Spieler kann auch **vier** (sechs/acht) **gleiche Zeugen** ablegen, um somit die untersten **zwei** (drei/vier) **Spuren** einer Spalte zu beseitigen, bevor er die nächste Spur in derselben Spalte aufnimmt. Er darf aber nur Spuren **aus maximal einer Spalte** beseitigen.

Die beseitigten Spuren werden **aus dem Spiel** genommen und in die Schachtel gelegt. Die abgelegten Zeugen kommen auf einen offenen Ablagestapel.

Achtung: Die oberste Spur einer Spalte kann nie beseitigt werden! Auch eine Spur, durch deren Wegnahme das Spiel beendet werden würde (siehe Spielende), darf nicht beseitigt werden.



Beispiel:

Bernd legt 2 Straßenmusikanten ab und entfernt in obiger Startsituation die unterste Spur der vierten Spalte (3 Ladys) aus dem Spiel. Mit der nächsten Aktion muss er jetzt die nächste Spur dieser Spalte (4 Gassenjungen) aufnehmen.

2. SPUR AUFNEHMEN

*Diese Aktion **muss nicht** ausgeführt werden, sie ist **freiwillig**. Ausnahme: Wenn ein Spieler zuvor eine Spur beseitigt hat, dann muss er nun die nachfolgende Spur aufnehmen.*

Zu jedem **Kriminalfall** gibt es eine Anzahl von farblich passenden **Spurenkarten**. (Spieler mit einer Farbsehschwäche können die Karten auch anhand der verschwundenen Gegenstände zuordnen.) Jede Spurenkarte zeigt an, **welche und wie viele Zeugen** ein Spieler befragen muss, um diese Spur aufnehmen zu können. Dazu legt ein Spieler in dieser Phase einfach die entsprechende Anzahl der abgebildeten Zeugen aus seiner Hand ab. Dann nimmt er die Spur auf und legt sie offen vor sich aus.

Achtung: Ein Spieler darf immer nur die jeweils **unterste Spur** einer Spalte aufnehmen. Und ein Spieler darf pro Zug **maximal eine Spur** aufnehmen.

Die abgelegten Zeugen kommen auf den offenen Ablagestapel.



Beispiel: Bernd legt 4 Gassenjungen ab und nimmt in obiger Situation die ursprünglich zweitunterste Spur aus der vierten Spalte auf, die durch seine erste Aktion nun die unterste ist. Die Spur legt er vor sich aus, die 4 Gassenjungen kommen auf den Ablagestapel. (Hätte Bernd zuvor keine Spur beseitigt, dann hätte er stattdessen auch einen Zeugen aufsparen und die unterste Spur der dritten Spalte aufnehmen dürfen.)

3. ZEUGEN BEFRAGEN

Diese Aktion **muss** ausgeführt werden, sie ist **zwingend**.

Jeder Spieler beendet seinen Zug damit, dass er einen Zeugen befragt. Dazu wählt er **einen der vier offen ausliegenden Zeugen** und nimmt ihn auf die Hand. Anschließend ersetzt er die fehlende Karte, indem er die oberste Karte des Zeugenstapels aufdeckt. Der Spieler kann auch statt einer offenen Zeugenkarte **die oberste Karte des Zeugenstapels** ziehen und auf die Hand nehmen. Sobald der Zeugenstapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Zeugenstapel verdeckt bereitgelegt. Damit endet der Zug eines Spielers. Sollten nach dem Aufdecken einer neuen Karte vier gleiche Zeugen ausliegen, darf der nachfolgende Spieler sofort entscheiden, alle vier Karten auf den Ablagestapel zu legen und vier neue Zeugen aufzudecken. Er darf aber auch auf diese Option verzichten.

JOKER

Ein Spieler kann **ein Paar** von zwei gleichen Zeugenkarten **als Joker** für einen beliebigen anderen Zeugen einsetzen. Beim Beseitigen und Aufnehmen von Spuren dürfen beliebig viele Joker eingesetzt werden.

Bild 1



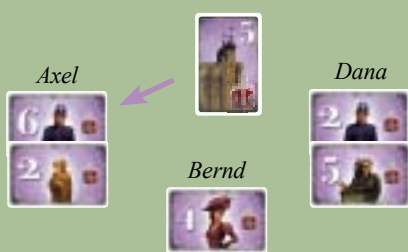
Bild 2



Beispiel: Dana legt 3 Bobbys und 2 Gassenjungen (= 1 Joker) ab und beseitigt die beiden unteren Spuren der fünften Spalte (siehe Bild 1). Anschließend legt sie 3 Straßenmusikanten, 2 Ladys (= 1 Joker) und 2 Gassenjungen (= 1 Joker) ab und nimmt die Spur „5 Straßenmusikanten“ aus der fünften Spalte auf (siehe Bild 2).

LÖSEN EINES FALLS

Immer, wenn die **letzte Spur** eines Kriminalfalls aufgenommen oder beseitigt wurde, ist der jeweilige Fall **gelöst**. Derjenige Spieler, dessen Spuren zu diesem Fall den **höchsten Gesamtwert** (Summe der aufgedruckten Zahlen) aufweisen, erhält **als Bonus** die Karte mit dem **Kriminalfall**. Bei einem Gleichstand bekommt niemand den Fall, er wird aus dem Spiel genommen.



Beispiel: Axel legt 2 Gassenjungen ab und nimmt die oberste Spur der zweiten Spalte auf. Da nun keine lilafarbene Spur mehr ausliegt, ist der Fall jetzt gelöst. Axels Spuren zu diesem Fall haben einen Wert von 8, Bernds Spur hat den Wert 4 und Danas Spuren ergeben zusammen den Wert 7. Somit erhält Axel den Kriminalfall, der ihm 5 Bonuspunkte einbringt.

SPIELLENDE

Das Spiel endet sofort, sobald **vier Fälle gelöst** wurden. **Der letzte Fall bleibt immer ungelöst**. Alle Spuren des ungelösten Falls sowie der Fall selbst werden **aus dem Spiel entfernt und nicht gewertet**. Dann zählen alle Spieler die Werte ihrer Spuren und gelösten Kriminalfälle zusammen. Jede Karte hat den **Wert der aufgedruckten Zahl**. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

TAKTISCHER HINWEIS

Im Laufe des Spiels erhält jeder Spieler in etwa dieselbe Anzahl an Zeugenkarten und damit an Spurenwerten. Über den Sieg entscheiden im Wesentlichen die Bonuspunkte der Kriminalfälle sowie die verlorenen Punkte der Spuren des ungelösten Falls, den man verliert. Aus der Startsituation kann man oft bereits einschätzen, welcher Fall vielleicht ungelöst bleiben könnte!

VARIANTE

Um die Lösungschancen aller Kriminalfälle ausgeglichen zu gestalten, kann man beim Aufbau der Startsituation darauf achten, dass die obersten Spuren in den fünf Spalten zu fünf verschiedenen Fällen gehören.

IMPRESSUM

Autor: Reiner Knizia (www.knizia.de)
Illustration: Paul E. Niemeyer
Grafikdesign: Michaela Ahrle (www.michaela-ahrle.de), Hans-Georg Schneider
Realisation: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

© 2008 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg
 Alle Rechte vorbehalten

www.pegasus.de

