

Die Spielfiguren, die für einen Verdacht in einen anderen Raum bewegt wurden, bleiben danach dort stehen. Wenn die Spielfiguren von einem der Detektive bewegt werden, so starten diese bei ihrem nächsten Zug von diesem Raum aus.

Hinweis: Wenn Sie über einen Raum mehr als einmal einen Verdacht äußern möchten, dann müssen Sie ihn nach jedem Zug trotzdem wieder verlassen und dürfen ihn erst dann wieder betreten, wenn Sie das nächste Mal an der Reihe sind.

DIE MITSPIELER BEANTWORTEN IHREN VERDACHT

Sobald Sie einen Verdacht geäußert haben, werden Ihre Mitspieler versuchen zu beweisen, dass er falsch ist. Der erste Detektiv, der auf Ihren Verdacht antworten muss, ist der Spieler zu Ihrer linken Seite. Dieser Detektiv vergleicht die drei Elemente Ihres Verdachts mit den Karten, die er bzw. sie selbst auf der Hand hat und findet so heraus, ob er/sie eine Karte davon besitzt.

Sollte dieser Detektiv eine der verdächtigen Karten haben, so muss er/sie sie Ihnen – und nur Ihnen! – zeigen.

Hat der Detektiv mehr als eine der drei verdächtigen Karten, dann wählt er eine davon aus, die er Ihnen zeigt.

Sollte der Detektiv keine der drei verdächtigen Karten auf der Hand haben, so antwortet er entsprechend und Sie dürfen sich an den nächsten Detektiv wenden, der wiederum zur linken Seite des ersten Detektivs sitzt.

Sobald Ihnen einer der anderen Detektive eine Karte gezeigt hat wissen Sie, dass sich diese

nicht in der geheimen Ermittlungsakte befinden kann und daher nicht an dem Verbrechen beteiligt ist. Ihr Verdacht hat sich damit als falsch herausgestellt. Beenden Sie nun Ihren Zug, indem Sie Ihr neues Wissen, d.h. welche Karte der andere Detektiv Ihnen gezeigt hat, auf Ihrem Notizzettel notieren. Einige Detektive finden es hilfreich, sich gleich die Initialen des Detektivs dazu zu notieren, der Ihnen diese Karte gezeigt hat.

Wenn Ihnen keiner der Detektive eine der drei verdächtigen Karten zeigen konnte, ist es gut möglich, dass es sich bei Ihrem Verdacht um die Karten in der Ermittlungsakte handelt. Sollten Sie sich ganz sicher sein, auf die drei verdächtigen Karten gestoßen zu sein, können Sie nun "Anklage" erheben.

SIE ERHEBEN ANKLAGE

Sie sind sich also ganz sicher, die drei Karten herausgefunden zu haben, die in der geheimen Ermittlungsakte liegen. Dies bedeutet, dass Sie bei Ihrem nächsten Zug Anklage erheben können. Dafür bewegen Sie sich wie gehabt mit Ihrer Spielfigur in den Raum, den Sie in Ihrer Anklage nennen möchten. Danach geben Sie Ihren Mitspielern die drei verdächtigen Mordelemente, von denen Sie glauben, dass sie es waren, bekannt. Und das geht so:

Sie wenden sich an Ihre Mitspieler und sagen: "Ich beschuldige den/die (verdächtige Person), den Mord im (verdächtiger Raum) mit (verdächtige Waffe) begangen zu haben." Danach dürfen Sie in die geheime Ermittlungsakte sehen – aber so dass es keiner der anderen Detektive sehen kann – und sich die drei Karten ansehen.

Denken Sie dran: Während eines Spiels darf jeder Detektiv nur einmal Anklage erheben.

DIE ANKLAGE WAR FALSCH!

Sollte sich mindestens eine der drei angeklagten Karten nicht in der Ermittlungsakte befinden, dann war Ihre Anklage leider falsch. Nun stecken Sie die drei Karten wieder in den Umschlag zurück – ohne dass die anderen Detektive einen Blick auf die gesuchten Karten werfen können!

Nach einer falschen Anklage dürfen Sie sich nicht mehr weiter durch die Räume des Schlosses bewegen und auch keinen Verdacht mehr aussprechen bzw. Anklage erheben. Dies heißt leider, dass Sie nicht mehr gewinnen können.

Sie beteiligen sich jedoch weiter an dieser Spielrunde, indem Sie den anderen Detektiven Ihre Karten zeigen, sobald eine davon in einem Verdacht angesprochen wird.

Die anderen Detektive dürfen Ihre Spielfigur weiterhin in einen anderen Raum bewegen, wenn er dort für einen Verdacht benötigt werden sollte.

LÖSEN SIE DEN FALL!

Um das Verbrechen aufzuklären und so das Spiel zu gewinnen, muss die Anklage eines Detektivs perfekt sein: D.h. alle drei Mordelemente Ihrer Anklage müssen sich in der geheimen Ermittlungsakte befinden. Sollte dies der Fall sein, nehmen Sie die drei Karten zum Beweis für Ihre Mitspieler aus dem Aktenumschlag und legen Sie offen auf den Tisch. Sie haben das Rätsel gelöst!

HILFREICHE TIPPS FÜR ERFOLGREICHE ERMITTLUNGEN

Die folgenden Hinweise werden schlaunen Detektiven dabei helfen, dem Verbrechen auf die Spur zu kommen:

1. Wenn Sie anfänglich nach allgemeinen Hinweisen suchen, fragen Sie bei Ihren Verdächtigungen nach Verdächtigen, Räumen und Waffen, die Sie selbst nicht auf der Hand haben.
2. Sollten Sie versuchen, eine bestimmte Person, einen Raum oder eine Waffe von Ihren Vermutungen auszuschließen, so könnten Sie z.B. bei einem Verdacht eine Waffe und einen Raum nennen, die Sie selbst auf der Hand haben. Wenn Ihnen nun keiner der anderen Detektive die verdächtige Person zeigen kann, können Sie ziemlich sicher sein, dass es sich bei diesem Verdächtigen um den Täter in der geheimen Ermittlungsakte handelt. Kann Ihnen jedoch einer der anderen Detektive den Verdächtigen zeigen, so schließen Sie dieses Mordelement von Ihren Untersuchungen aus, indem Sie den dazugehörigen Namen auf Ihrem Notizzettel markieren.
3. Wenn Sie möchten, können Sie während eines Zuges zunächst einen Verdacht äußern und danach sofort Anklage erheben.
4. Sie können einen Verdacht aussprechen, der einen Verdächtigen oder eine Waffe enthält, die sich bereits in dem betreffenden Raum befinden. Es ist dann nicht nötig, diese beiden Elemente in den verdächtigten Raum zu bewegen. Denken Sie daran: Wenn Sie eine Waffe oder einen Verdächtigen für einen Verdacht in einen anderen Raum bewegen, bleiben diese beiden Elemente nach Ende Ihres Zuges dort stehen.
5. Wenn Ihre Spielfigur für einen Verdacht in einen anderen Raum gestellt wird, haben Sie bei Ihrem nächsten Zug die folgenden Möglichkeiten: Bewegen Sie Ihre Figur in der



üblichen Weise über die Flurfelder in einen anderen Raum ODER sprechen Sie sofort einen Verdacht für diesen Raum aus. Wenn Sie sich für den Verdacht entscheiden, können Sie in diesem Zug nicht mehr würfeln und mit Ihrer Spielfigur weitergehen oder einen Geheimgang benutzen.

6. In einem Raum dürfen sich gleichzeitig beliebig viele Verdächtige und Waffen befinden.

7. Sollte sich herausstellen, dass einer der Spieler aus Versehen eine Karte nicht gezeigt hat, nach der gefragt wurde und die er auf der

Hand hat, so wird dieser Spieler von allen weiteren Untersuchungen ausgeschlossen. Er darf sich nicht mehr über das Spielbrett bewegen, Verdächtigungen äußern oder Anklage erheben. Er bleibt allerdings im Spiel, um den anderen Detektiven seine Karten zu zeigen, sobald in einem Verdacht nach diesen gefragt wird. (Diese Regelung gilt nicht, wenn Sie mehr als eine Karte in der Hand hatten, nach denen in einem Verdacht gefragt wurden. In diesem Fall wählen Sie eine der Karten aus, um Sie Ihrem Mitspieler zu zeigen.)

Der Text auf den Spielkarten dient nicht dazu, den Spielern Hinweise zu den in der Ermittlungsakte steckenden Karten zu geben. Denken Sie daran, dass das Spiel in jeder Runde anders ist, da immer wieder neue Verdächtige, Räume und Waffen in die geheime Ermittlungsakte gesteckt werden.

© 2000 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien. Tel. 0049 2921 965343. Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

020014536100



gegründet 1851
1.
Nr. 3921

SONNTAGSECHO

Sonntag, 8. Juni 1926

Wetter: Gewitterschauer

GRAF ERMORDET - POLIZEI VERHÖRT VERDÄCHTIGE

Heute führen die zuständigen Kriminalbeamten Untersuchungen über den Mord an Graf Eutin vor, der am letzten Freitagabend in seinem Landsitz Schloss Neubrunn tot aufgefunden wurde. Eine Reihe von verdächtigen Personen, die beim Grafen über das Wochenende zu Gast waren, sollen dabei verhört werden. Weiterhin werden einige Gegenstände, die als mögliche Tatwerkzeuge in Frage kommen, einer genauen Prüfung unterzogen.



WER? WO? WIE?

Jeder Raum des weitläufigen Schlosses wird von den Detektiven genauestens untersucht. Dabei will man herausfinden, welcher der Verdächtigen den Grafen in welchem Raum des Schlosses und mit welcher Waffe hinterrücks ermordet hat.

DIE AUSSTATTUNG ZUR ERFÜLLUNG DIESER SCHWIERIGEN AUFGABE

Den Detektiven steht für ihre Untersuchungen ein Karton mit den folgenden Gegenständen zur Verfügung: 1 Spielbrett, 6 Spielfiguren, 6 Sockel, 6 Waffen (Dolch, Leuchter,

Pistole, Seil, Heizungsrohr und Rohrzange), 21 Karten – je eine für die 6 Verdächtigen, 6 Waffen und 9 Räume -, 1 Detektiv-Notizblock, 1 Umschlag für die geheime Ermittlungsakte und 2 Würfel.

DETEKTIV-WERKZEUG: EINE SCHERE

Die Detektive nehmen die Kunststoffteile vorsichtig aus ihren Rahmen. Die jüngeren Detektive bedienen sich gegebenenfalls einer Kinderschere oder bitten eine ältere Person, ihnen behilflich zu sein.

Die Verdächtigen sowie deren Figuren-sockel tragen

jeweils eine Nummer. Die Verdächtigen sollten wie folgt auf die Sockel gesetzt werden:

1. Oberst von Gatow – gelb
2. Professor Bloom - violett
3. Reverend Grün – grün
4. Baronin von Porz – blau
5. Fräulein Gloria – rot
6. Frau Weiß – weiß.

VORBEREITUNG

Die Detektive sehen vor sich ein Spielbrett, das die neun Räume im Schloss des Grafen Eutin zeigt.

Jeder Detektiv übernimmt die Rolle eines Verdächtigen. Sie wählen sich vor Spielbeginn eine der Verdächtigen-Figuren aus und setzen sie auf dem Spielbrett auf das START-Feld mit dem Namen des gewählten Verdächtigen.

Wenn sich in dieser Spielrunde weniger als 6 Detektive um die Aufklärung des Mordes bemühen, dann setzen Sie die übrigen Verdächtigen auf ihre jeweiligen START-Felder. Diese Verdächtigen könnten nämlich ebenfalls in das Verbrechen verwickelt sein und müssen sich im Schloss befinden!

DIE MÖGLICHEN TATWERKZEUGE

Die verschiedenen Waffen werden wie folgt auf die Räume des Schlosses verteilt:

- der Dolch gehört ins Musikzimmer,
- das Heizungsrohr in den Wintergarten
- die Pistole ins Arbeitszimmer,
- das Seil in den Salon,
- der Leuchter ins Speisezimmer und
- die Rohrzange in die Küche.

DIE GEHEIMAKTE IM ERMITTLUNGSUMSCHLAG

Legen Sie den leeren Umschlag in die Mitte des Spielbretts. Nun werden die Karten in drei Gruppen sortiert: Verdächtige, Tatwaffen und Tatzimmer. Mischen Sie jeden Stapel gut durch und legen Sie sie mit dem Bild nach unten auf den Tisch.

Danach nehmen Sie von jedem Stapel eine Karte ab – aber so, dass sie keiner der Spieler sehen kann – und stecken sie in den Umschlag. Nun haben Sie Ihre geheime Ermittlungsakte, die die Antworten auf die drei Fragen enthält, um die es hier geht: Wer? Wo? Welche Waffe?

Nehmen Sie nun alle restlichen Karten zu einem Stapel zusammen und mischen Sie sie gut durch. Danach teilen Sie die Karten (verdeckt) gleichmäßig an alle Spieler aus. Wenn einige Detektive mehr Karten bekommen als andere, so macht das nichts. Die Detektive sehen sich nun ihre Karten genau an: Da sich diese Karten in Ihrer Hand befinden, können sie ja nicht in der geheimen Ermittlungsakte sein, oder? Dies bedeutet, dass keine Ihrer Karten an dem Verbrechen beteiligt war!

SAMMELN SIE BEWEISE

Jeder Detektiv erhält ein Blatt des Detektiv-Notizblocks. Damit keiner der anderen Detektive sehen kann, was Sie dort notieren, falten Sie den Zettel einmal: Jetzt können Sie ungesehen die

Verdächtigen, Waffen und Tatzimmer, die Sie als Karten auf der Hand haben, mit einem Kreuz in den jeweiligen Feldern markieren.

Fräulein Gloria, also der Spieler, der diese Figur benutzt, ist immer zuerst an der Reihe. Danach ist der jeweils linke Nachbar dran. Wenn Fräulein Gloria in dieser Spielrunde keinem der Spieler zugeordnet ist, beginnt der Spieler, der an ihrer linken Seite sitzt.

SO SPIELEN SIE DETEKTIV

Bevor sie mit ihren Untersuchungen beginnen können, müssen die Detektive die folgenden Anweisungen gut durchlesen. So erfahren sie, wie sie sich durch das Schloss des Grafen Eutin bewegen.

Während des Spiels müssen sich die Detektive von einem Raum des Schlosses zum nächsten bewegen, denn nur in den Räumen können sie ihre Untersuchungen durchführen. Versuchen Sie jedesmal, wenn

Sie an der Reihe sind, einen anderen Raum zu erreichen. Sie haben die Wahl: Entweder verwenden Sie die beiden Würfel und gehen um die gewürfelte Augenzahl weiter oder Sie verwenden einen der Geheimgänge in den vier Eckräumen des Schlosses.

DIE WÜRFEL

Würfeln Sie mit beiden Würfeln und bewegen Sie Ihre Spielfigur um die Anzahl der geworfenen Augen vorwärts.

Sie dürfen sich vorwärts und rückwärts sowie rechts und links über die Felder des Schlosses bewegen. Abbiegen während eines Zuges ist erlaubt, diagonale Schritte sind dagegen verboten.

Sie können mit Ihrer Spielfigur die Richtung während eines Zuges so oft ändern, wie Sie möchten. Hauptsache es wird über so viele Felder gelaufen, wie Augen auf den Würfeln sind.

Felder, die mit anderen Spielfiguren besetzt sind, müssen umgangen werden. Sie dürfen es weder überspringen, noch dürfen 2 Figuren gleichzeitig auf einem Feld stehen.

DIE GEHEIMGÄNGE

Jeweils zwei Räume in den gegenüberliegenden Ecken des Schlosses sind durch Geheimgänge verbunden: Küche und Arbeitszimmer sowie Wintergarten und Salon.

Sollte sich Ihre Spielfigur zu Beginn Ihres Zuges in einem dieser Räume befinden, so können Sie – wenn Sie möchten – ohne Würfeln direkt durch den Geheimgang in den diagonal gegenüberliegenden Raum gehen. Sobald Sie einen Raum durch einen Geheimgang betreten haben, müssen Sie dort

für den Rest Ihres Zuges stehen bleiben.

Um einen Geheimgang zu benutzen, kündigen Sie dies den anderen Mitspielern an und setzen Ihre Spielfigur vom einen Raum in den der gegenüberliegenden Ecke.

BETRETEN UND VERLASSEN DER RÄUME

Die Detektive betreten bzw. verlassen einen Raum so, indem sie sich entweder mit Hilfe der Würfel über die Flurfelder durch die Tür bewegen oder einen Geheimgang benutzen.

Wenn Sie durch eine Tür gehen, können Sie das Türfeld selbst nicht als Würfeld zählen.

Sobald Sie einen Raum betreten haben, können Sie sich nicht mehr weiterbewegen. Wenn Sie mehr Augenzahlen gewürfelt haben, als Sie zum Erreichen des Raums benötigt haben, dann verfallen die restlichen Augenzahlen.

SIE ÄUSSERN EINEN VERDACHT

Um herauszufinden, welche drei Karten sich in der geheimen Ermittlungsakte befinden, müssen Sie so oft wie möglich einen Raum erreichen und einen Verdacht aussprechen. Dabei erfahren Sie, welche Karten sich in den Händen der anderen Detektive befinden und daher nicht Teil der geheimen Ermittlungsakte sein können.

Für das Aussprechen eines Verdachts müssen Sie Ihre Spielfigur in einen der Räume des Schlosses bewegen.

Sie sind am Zug und haben einen Raum betreten. Wählen Sie sich nun einen der sechs Verdächtigen sowie eine der sechs Waffen aus und legen bzw. stellen Sie beides in den Raum, in dem Sie sich befinden.

Dadurch vermuten Sie, dass sich der Mord in diesem Raum mit dem gewählten Verdächtigen sowie mit der gewählten Waffe zugetragen hat.

Ein Beispiel: Nehmen wir an Sie spielen die Rolle von Fräulein Gloria und Sie haben soeben den Salon erreicht. Zunächst wählen Sie als Verdächtigen Reverend Grün aus und bewegen ihn in denselben Raum. Dann wählen Sie eine Waffe, z.B. die Rohrzange, und legen Sie ebenfalls in den Salon. Jetzt wenden Sie sich an Ihre Mitspieler und äußern Ihren Verdacht wie folgt: "Reverend Grün hat den Grafen im Salon mit der Rohrzange umgebracht."

Immer dran denken: Sie müssen mit Ihrer Spielfigur selbst in dem Raum sein, über den Sie einen Verdacht aussprechen wollen.

Bedenken Sie, dass alle sechs Verdächtigen, alle sechs Waffen sowie alle neun Räume an dem Verbrechen beteiligt sein könnten – es könnte sogar Ihre eigene Spielfigur gewesen sein.