

# Die drei ???

## und der Feuerdiamant

Familienspiel für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren

### Spielidee

Kommissar Reynolds ist spurlos verschwunden. Verheerende Brände toben im Villenviertel. Und zu allem Überfluss droht auch noch ein Erpresser, das Wasser in Rocky Beach zu vergiften. Höchste Zeit für die drei ??? und Inspektor Cotta, einzuschreiten. Wer steckt hinter alledem? Und warum? Hat die Ausstellung des Feuerdiamanten am Ende damit zu tun? In diesem Spiel ermittelt ihr **alle gemeinsam**, um vier Kriminalfälle zu lösen. Immer wenn zu einem Verdächtigen vier Entlastungsindizien gefunden wurden, kann er als Täter ausgeschlossen werden. So kommt ihr durch das Einsammeln der Entlastungsindizien dem wahren Täter nach und nach auf die Spur. Denn für den Täter gibt es nur drei Entlastungsindizien –, das vierte ist ein Belastungsindiz und wurde zu Spielbeginn beiseitegelegt. Ihr gewinnt gemeinsam, wenn ihr ihn entlarvt – bevor ein Gefahrenanzeiger auf einer der vier Gefahrenleisten das letzte Feld erreicht. Doch die Gefahrenleisten fordern von euch viel Geschick und gute Zusammenarbeit. Überall lauern dort Ereignisse, die es in Schach zu halten gilt. Sollte ein Gefahrenanzeiger das letzte Feld einer Gefahrenleiste erreichen, endet das Spiel sofort und ihr verliert gemeinsam.

### Die vier Kriminalfälle

Das Spiel enthält vier Kriminalfälle, die alle miteinander verwoben sind. Lest vor Spielbeginn die ungelösten Fallbeschreibungen der 4 Kriminalfall-Karten vor. Die **AUFGEDECKT**-Seite lest ihr noch nicht durch. Legt die Fallkarten danach in Reichweite ab.



### Spielvorbereitung

Der Spielplan zeigt 10 Orte in Rocky Beach. Die Orte sind durch Wege miteinander verbunden. Jeder Weg ist in einzelne Felder (Fingerabdrücke) unterteilt. An den Rändern des Spielplans befinden sich vier Gefahrenleisten, die sich auf die vier Kriminalfälle beziehen.

### Spielaufbau zu Spielbeginn (bei 4 Spielern):



**4 Gefahrenanzeiger** zeigen auf den Gefahrenleisten an, wie weit die Kriminalfälle fortgeschritten sind. Ihr entscheidet, mit welcher Schwierigkeitsstufe ihr spielen wollt, und setzt die Gefahrenanzeiger (Braun, Blau, Rot, Weiß) auf die entsprechende Startposition ihrer farblich passenden Gefahrenleiste:



**1 = leicht, 2 = mittel, 3 = schwer, 4 = sehr schwer, 5 = fast unmöglich**

**2 Würfel:** Der Gefahrenwürfel mit Symbolen und der Bewegungswürfel mit Zahlen werden bereitgelegt.



#### 4 Spielfiguren + 4 Namensschilder:

Jeder von euch wählt eine Spielfigur und ein Namensschild in einer Farbe. Justus (Weiß), Peter (Blau), Bob (Rot) und Inspektor Cotta (Grau). Eure Figur stellt ihr auf die Zentrale links unten auf den Spielplan. Euer Namensschild legt ihr vor euch. (Bei weniger als 4 Spielern kommen übrige Spielfiguren und Namensschilder in die Schachtel.)



**28 Ereigniskärtchen** bescheren euch knifflige Ereignisse. Sie werden verdeckt gemischt und dann **offen** auf die Ausrufezeichen-Felder der vier Gefahrenleisten gelegt.



Vorderseite Rückseite

**6 Hindernisplättchen** werden gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt. (Sie kommen später durch einige Indizienkarten ins Spiel.)



Rückseite

**9 Personenkarten** zeigen 6 Verdächtige und 3 Helfer.

Sie werden gemischt. Je eine Personenkarte wird **verdeckt** auf jeden Ort des Spielplans gelegt, außer auf die Zentrale. Damit befindet sich an jedem dieser Orte eine Person.



Verdächtiger Helfer

**24 Indizienkarten** (mit Abb. eines Verdächtigen links unten) werden gemischt. Eine Indizienkarte wird **verdeckt gezogen** und **unbe-sehen unter ein Ende der Verdächtigenleiste geschoben** (siehe nachfolgende Abbildung). Es handelt sich um das **Belastungsindiz**, das schließlich den Täter überführen wird. Die anderen 23 Indizienkarten sind **Entlastungsindizien**. Je ein Indiz wird verdeckt auf jeden Ort des Spielplans neben eine Personenkarte gelegt – außer auf die Zentrale. Die restlichen Indizienkarten kommen als verdeckter Stapel neben den Spielplan. Jedes Indiz bezieht sich auf einen der Verdächtigen. Jeder der sechs Verdächtigen kommt viermal vor. Zudem hat jede Indizienkarte eine Farbe (Braun, Blau, Rot, Weiß), die sich auf einen Kriminalfall bezieht. Pro Kriminalfall gibt es sechs Indizien.



\* Ein Indiz wird zu Beginn verdeckt unter die Verdächtigenleiste geschoben.

**Verdächtigenleiste:** Die Leiste wird neben den Spielplan gelegt, sodass unter jedem Verdächtigen Platz zum Ablegen von vier Indizien ist – denn unter den Verdächtigen werden im Spielverlauf die enthüllten Indizienkarten abgelegt.



**39 Detektivkarten** werden gemischt. Jeder von euch erhält **drei Karten** und legt sie offen vor sich aus – diese helfen euch bei den Ermittlungen. Die restlichen Detektivkarten kommen als verdeckter Stapel neben den Spielplan.

**1 Übersicht „Ablauf eines Spielzugs“** wird neben den Spielplan gelegt. Hier könnt ihr jederzeit nachsehen, welche Möglichkeiten ihr in eurem Spielzug habt.



Für das Brettspiel ohne **Play it smart** braucht ihr folgende Materialien nicht:

- 24 Indizienkarten mit der Silhouette links unten
- 12 Verdächtigenchips

Sortiert diese Spielmaterialien vor dem Spiel aus und legt sie in die Schachtel zurück. Sie werden nur für das Spiel mit der App gebraucht.



## Spielablauf

Ein Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn reihum gespielt. Wenn du an die Reihe kommst, **wirfst du zunächst beide Würfel**. Dann führst du die folgenden vier Schritte in der vorgegebenen Reihenfolge durch:

### 1. Gefahr

Zuerst wird der Gefahrenwürfel ausgewertet. Je nach gewürfeltem Farbsymbol ziehst du den Gefahrenanzeiger auf der entsprechenden Gefahrenleiste um eine Position vorwärts. Wird **☠** gewürfelt, kannst du **frei wählen**, welchen der vier Gefahrenanzeiger du um eine Position vorwärtsziehst.



Erreicht oder überschreitet der Gefahrenanzeiger eine Position mit einem **Ereigniskärtchen**, wird das Kärtchen sofort aktiviert. Straßensperren werden auf den

Spielplan gelegt, alle anderen Kärtchen werden nach der Ausführung ihrer Anweisung in die Schachtel gelegt. Werden in einem Zug mehrere Ereigniskärtchen erreicht, werden diese alle in der Reihenfolge ihres Auftretens ausgeführt (Beschreibung siehe Seite 6).

### 2. Bewegung

Du darfst deine Spielfigur entlang den Wegen in eine beliebige Richtung um maximal so viele Felder weiterbewegen, wie der Bewegungswürfel angibt. Deine Spielfigur darf auch auf dem Ort stehen bleiben, ohne sich zu bewegen. Jeder Fingerabdruck und jeder Ort stellen ein Feld dar.



**Beispiel:** Bob hat eine 4 gewürfelt, geht aber nur drei Felder weit, um an dem Ort „Jachthafen“ stehen zu bleiben.

### 3. Aktion

Endet die Bewegung deiner Spielfigur an einem Ort (auch wenn du an dem Ort stehen geblieben bist), darfst du dort **eine** der folgenden Aktionen (a – d) ausführen. Folgende Aktionen sind abhängig von der Situation am Ort möglich:

#### a. AKTION Indizienkarte aufdecken

Befindet sich an dem Ort deiner Spielfigur eine verdeckte Indizienkarte, kannst du diese am Ort aufdecken und aufgedeckt liegen lassen. Jedes Mal, wenn du ein Indiz mit einem roten Hindernissymbol aufdeckst, nimmst du ein verdecktes **Hindernisplättchen** und legst es aufgedeckt auf diesen Ort. (Hindernisplättchen werden so lange hinzugefügt, wie sie verfügbar sind. Nach 6 Hindernisplättchen kommen keine weiteren ins Spiel.)



*Beispiel: Bob hat den Handschuh aufgedeckt. In der linken Ecke des Indizes sieht er, dass der Handschuh in Verbindung mit Elliot Krieger steht. Weiter passiert nichts.*



*Beispiel: Bob hat den Hammer aufgedeckt. In der linken Ecke sieht er, dass der Hammer mit Skinny Norris in Verbindung steht. In der rechten Ecke der Karte ist ein Hindernisplättchen abgebildet, daher nimmt Bob eines der neben dem Spielplan verdeckt liegenden Hindernisplättchen und legt es offen auf diesen Ort. Die Bedeutung der Hindernisplättchen ist unter „Aktion c“ beschrieben.*

#### b. AKTION Personenkarte aufdecken und ggf. verhören bzw. nutzen

Befindet sich an dem Ort deiner Spielfigur eine verdeckte Personenkarte, kannst du diese aufdecken und verhören (Verdächtiger) bzw. nutzen (Helfer).

- Ist es eine **Verdächtigenskarte**, kannst du den Verdächtigen verhören (siehe „Verdächtigen verhören“).
- Ist es eine **Helferkarte**, kannst du die Funktion des Helfers nutzen (siehe „Helfer nutzen“).

Falls die Personenkarte an dem Ort deiner Spielfigur bereits aufgedeckt ist, entfällt das Aufdecken – du kannst die Personenkarte jedoch verhören (Verdächtigen) bzw. nutzen (Helfer).

#### Verdächtigen verhören:

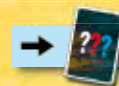
Nachdem du (nach der Bewegungsphase) eine Verdächtigenskarte aufgedeckt hast bzw. neben einer aufgedeckten Verdächtigenskarte stehst, kannst du den Verdächtigen sofort verhören. Für ein erfolgreiches Verhör musst du eine Indizienkarte finden, die mit dem Verdächtigen in Verbindung steht. Der Spieler kann auf eine offene Indizienkarte an einem beliebigen Ort zeigen oder eine Indizienkarte an einem beliebigen Ort aufdecken.

- **Passt nicht:** Passen die Indizienkarte und die Verdächtigenskarte nicht zusammen, bleibt die falsche Indizienkarte offen auf dem Ort liegen. Ohne passendes Indiz kommst du bei dem Verdächtigen nicht weiter! Allerdings ist der Verdächtige darüber verärgert, dass gegen ihn ermittelt wird, und taucht nun schleunigst unter. D. h. die **Verdächtigenskarte wird offen neben den Spielplan gelegt**. (Hinweis: Bei Verhören solltet ihr nicht wahllos Indizien aufdecken, sondern in den meisten Fällen auf bereits aufgedeckte Indizien zeigen, damit die Verdächtigen nicht alle untertauchen.)



*Beispiel: Peter hat Victor Hugenay aufgedeckt. Er will ein Verhör durchführen. Dazu deckt er die Indizienkarte auf dem Jachthafen auf, da er glaubt, sich zu erinnern, hier ein passendes Indiz zu Hugenay zu finden. Das Indiz zeigt aber in der linken Ecke, dass es mit Elliot Krieger in Verbindung steht. Es bleibt offen auf dem Jachthafen liegen. Hugenay hat mit dem Indiz Handschuh gar nichts zu tun und taucht entnervt unter. Dazu wird er offen neben den Spielplan gelegt. (Der Verdächtige ist so lange aus dem Spiel, bis ihr ihn mit der Detektivkarte „Rückruf“ oder dem Helfer „Morton“ wieder auf den Spielplan zurückbringt.)*

- **Passt:** Passen die Indizienkarte und die Verdächtigenskarte zusammen, hast du den Verdächtigen erfolgreich verhört und es ergeben sich daraus neue Erkenntnisse. Du legst die Indizienkarte offen unter die Abbildung der jeweiligen Person der Verdächtigenskarte. Dann ziehst du eine neue Indizienkarte vom Stapel und legst sie unbesehen und verdeckt auf die frei gewordene Stelle auf den Spielplan (nur solange noch Indizienkarten im Stapel sind). Dadurch habt ihr die Chance, mehr und mehr Indizien mit den Verdächtigen in Verbindung zu bringen, bis ihr im besten Falle alle 23 Indizien zuordnen und daraus schließen könnt, wer der Täter ist.



Für jedes erfolgreiche Verhör bekommst du eine Detektivkarte vom Stapel.



*Beispiel: Peter hat Victor Hugenay aufgedeckt. Er will ein Verhör durchführen. Dazu zeigt er auf die Zeitschaltuhr, in deren linker Ecke erkennbar ist, dass sie mit Victor Hugenay in Verbindung steht. Das Verhör ist also erfolgreich – die Ermittlungen schreiten voran. Die Zeitschaltuhr wird offen unter die Abbildung Hugenays auf der Verdächtigenskarte gelegt. Anschließend zieht Peter eine neue Karte vom Indizienkarten-Stapel und legt sie unbesehen und verdeckt auf den Ort, auf dem zuvor die Zeitschaltuhr lag.*

#### Helfer nutzen:



Wenn deine Spielfigur auf einen Ort mit einem Helfer gezogen ist und du die Helferkarte aufdeckst oder die offen liegende Helferkarte nutzt, passiert Folgendes:



**Morton:** Hast du gerade die Morton-Karte aufgedeckt bzw. lag die Karte bereits offen, kannst du eine neben dem Spielplan liegende Personenkarte deiner Wahl (Verdächtigen oder Helfer) auf den Spielplan zurückbringen. Du legst die Personenkarte offen auf einen Ort deiner Wahl, auf dem keine Personenkarte liegt, außer auf die Zentrale. Liegt keine Personenkarte neben dem Spielplan, ist diese Aktion nicht möglich.



**Onkel Titus:** Hast du gerade die Onkel-Titus-Karte aufgedeckt bzw. lag die Karte bereits offen, darfst du eine beliebige **Straßensperre** oder ein **Hindernis** vom Spielplan entfernen und in die Schachtel legen. Das Plättchen ist damit aus dem Spiel. (Es darf jedoch keine Straßensperre von einer Gefahrenleiste entfernt werden.) Liegt keines der Plättchen auf dem Spielplan, ist diese Aktion nicht möglich.



Jedes Mal, wenn du eine Straßensperre oder ein Hindernis entfernst, bekommst du eine Detektivkarte vom Stapel, siehe c.



**Tante Mathilda:** Hast du gerade die Tante-Mathilda-Karte aufgedeckt bzw. lag die Karte bereits offen, darfst du zwei Detektivkarten vom Stapel ziehen, solange der Stapel noch Karten enthält. Sind die Detektivkarten aufgebraucht, ist diese Aktion nicht möglich.



Bei Tante Mathilda bekommst du zwei Detektivkarten vom Stapel.

### c. AKTION Hindernis oder Straßensperre entfernen



Diese Aktion ist nur möglich, wenn zwei Spielfiguren an dem Ort stehen: Befinden sich an dem Ort, auf den du mit deiner Spielfigur gezogen bist, eine andere Spielfigur sowie ein Hindernis oder eine angrenzende Straßensperre, kannst du ein Hindernis bzw. eine Straßensperre von diesem Ort entfernen und in die Schachtel legen.



Jedes Mal, wenn du eine Straßensperre oder ein Hindernis entfernst, bekommst du eine Detektivkarte vom Stapel.

**Hindernisse:** Solange ein Hindernis an einem Ort liegt, kann dort keine andere Aktion als das Entfernen des Hindernisses ausgeführt werden. Wird bei einem Verhör ein Indiz aufgedeckt, das ein Hindernis zeigt, endet das Verhör sofort. Das Hindernis blockiert diesen Ort komplett. Dortige Personen- und Indizienkarten sind unzugänglich, dürfen weder aufgedeckt noch genutzt bzw. verhört werden. Solange ein Hindernis ausliegt, hat es darüber hinaus einen negativen Spieleinfluss auf das Spiel.

### d. AKTION ZENTRALE Detektivkarte ziehen

Befindet sich deine Figur in der Zentrale, darfst du eine Detektivkarte vom Stapel ziehen. Detektivkarten kann man nur so lange ziehen, wie der verdeckte Stapel noch Karten enthält; sind die Detektivkarten aufgebraucht, steht die Aktion nicht mehr zur Verfügung.



In der Zentrale bekommst du eine Detektivkarte vom Stapel.

## 4. Detektivkarten

Zum Abschluss deines Zugs darfst du noch eine oder mehrere deiner Detektivkarten spielen, um spezielle Handlungen auszuführen.

Die meisten Detektivkarten können nur am Ende des eigenen Zugs gespielt werden, nachdem du deine Aktion ausgeführt hast. Viele dieser Detektivkarten erfordern, dass deine Figur auf einem Ort mit einer bestimmten Person oder in der Zentrale steht. Einige dieser Karten erlauben dir das Ausführen einer (beliebigen) weiteren Aktion.



**Ausnahme:** Detektivkarten, die das nebenstehende Symbol zeigen, könnt ihr jederzeit spielen, auch um einem Mitspieler in dessen Zug zu helfen. Egal, wer die Detektivkarte spielt, sie wird immer von dem Spieler ausgeführt, der gerade am Zug ist.

Es dürfen beliebig viele Detektivkarten eingesetzt werden. Alle eingesetzten Detektivkarten werden zurück in die Schachtel gelegt.

## Kriminalfälle aufdecken

Zu jedem der vier Kriminalfälle gibt es sechs Indizienkarten. Wenn alle sechs Indizien einer Farbe zu sehen sind – unter der Verdächtigenleiste bzw. auf dem Spielplan –, ist der jeweilige Fall aufgedeckt. Ihr dreht die entsprechende Kriminalfall-Karte um und lest sie vor.



## Spielende

Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr den Täter ermitteln. Zu Spielbeginn habt ihr eine Indizienkarte verdeckt unter die Verdächtigenleiste geschoben – ihr erinnert euch? Auf der Indizienkarte ist der Täter abgebildet. Ihr müsst euch mittels erfolgreicher Verhöre Einblick in immer mehr Indizienkarten verschaffen. Denn nach jedem erfolgreichen Verhör wird eine weitere Indizienkarte offen unter die Verdächtigenleiste gelegt und eine neue Indizienkarte kommt vom Stapel (zunächst verdeckt) ins Spiel.

Gegen Ende des Spiels, wenn der Stapel der Indizienkarten aufgebraucht ist, reicht es auch, die restlichen Indizienkarten auf dem Spielplan lediglich einzusehen. Sobald alle vier Indizienkarten eines Verdächtigen sichtbar sind, ist dieser Verdächtige entlastet und unschuldig. Wenn dann nur noch ein Verdächtiger mit nur drei Indizienkarten übrig bleibt, muss das der Täter sein.

**Gewonnen!** Am Ende jedes Spielzugs könnt ihr einen der sechs Verdächtigen als Täter anklagen. Dazu nennt ihr seinen Namen und deckt dann die beiseitegelegte Indizienkarte auf. Wurde der richtige Täter angeklagt, gewinnt ihr gemeinsam. (Das gilt auch dann, wenn ihr nur richtig geraten habt! Das Raten empfiehlt sich, wenn ihr fürchten müsst, dass ein Gefahrenanzeiger das Ende einer Gefahrenleiste erreicht.)

**Verloren!** Habt ihr den falschen Verdächtigen angeklagt, verliert ihr gemeinsam. Ihr verliert auch, wenn der Gefahrenanzeiger auf einer der Gefahrenleisten im Spielverlauf auf die letzte Position zieht, denn dann konnte die jeweilige Tat nicht verhindert werden:



**Kommissar Reynolds wird bewusstlos aufgefunden**

und kommt gerade noch mit dem Leben davon. Sein scharfer Spürsinn für Kriminalfälle ist allerdings für immer dahin.



**Das Gift gelangt in die Wasserversorgung** und das Trinkwasser von Rocky Beach ist über Monate hinweg verseucht.



**Das Feuerphantom verursacht eine große Feuersbrunst** und das historische Rathaus von Rocky Beach wird in Schutt und Asche gelegt.



**Der berühmte Feurdiamant wird aus der Kunstgalerie gestohlen** und bleibt für immer verschwunden.

# Karten und Plättchen

## Die Detektivkarten:

Detektivkarten darfst du, wenn du möchtest, auch im selben Zug spielen, in dem du sie erhalten hast, oder später.

### Jederzeit spielbar



Die Detektivkarte „**Ignoriere ein Ereigniskärtchen**“ kann jederzeit gespielt werden, wenn auf einer Gefahrenleiste ein Ereigniskärtchen aktiviert wird. Das Ereigniskärtchen wird dann ohne jegliche Wirkung in die Schachtel gelegt.



Die Detektivkarte „**Ignoriere das Ergebnis des Gefahrenwürfels**“ kann jederzeit gespielt werden, nachdem der Gefahrenwürfel gewürfelt wurde. Das Würfelergebnis wird dann nicht ausgeführt.



Die Detektivkarte „**Ermittlungserfolg**“ kann jederzeit gespielt werden. Sie erlaubt es zu einem beliebigen Zeitpunkt – auch nach dem Würfeln und vor dem Ausführen des Würfelergebnisses –, die Position eines beliebigen Gefahrenanzeigers um eine Position zurückzuziehen.



Die Detektivkarte „**Addiere +3 zum Ergebnis des Bewegungswürfels**“ kann jederzeit gespielt werden, nachdem der Bewegungswürfel gewürfelt wurde. Sie erlaubt es dem Spieler, der am Zug ist, seine Spielfigur bis zu drei zusätzliche Felder weiterzuziehen. (Spielen zwei Spieler diese Karte zur gleichen Zeit aus, darf der aktive Spieler seine Spielfigur um bis zu sechs zusätzliche Felder weiterziehen.)

### Nur am Ende des eigenen Zugs spielbar



Die Detektivkarte „**Zentrale**“ erlaubt dir, wenn deine Figur in der Zentrale steht, am Ende deines Zugs zwei Detektivkarten vom Stapel zu ziehen oder einen Gefahrenanzeiger um zwei Positionen zurückzuziehen oder das erste Ereigniskärtchen vor dem Gefahrenanzeiger einer beliebigen Gefahrenleiste in die Schachtel zu legen. (Hinweis: In der Zentrale darfst du regulär eine Detektivkarte ziehen. Wenn du zusätzlich diese Detektivkarte ausspielst, erhältst du also insgesamt drei Detektivkarten.)



Die Detektivkarte „**Wolfsgesicht**“ erlaubt dir, wenn deine Figur auf dem Ort mit der offenen Wolfsgesicht-Karte steht, am Ende deines Zugs das erste Ereigniskärtchen vor dem Gefahrenanzeiger einer beliebigen Gefahrenleiste in die Schachtel zu legen, denn die Begegnung mit ihm bringt die Ermittlungen voran. (Ist ein anderer Verdächtiger auf einer solchen Karte abgebildet, verfährt ihr entsprechend.)



Die Detektivkarte „**Morton**“ erlaubt dir, wenn deine Figur auf dem Ort mit der offenen Morton-Karte steht, am Ende deines Zugs einen beliebigen Gefahrenanzeiger um zwei Positionen zurückzuziehen. (Ist ein anderer Helfer auf einer solchen Karte abgebildet, verfährt ihr entsprechend.)



Die Detektivkarte „**Entferne ein Hindernisplättchen ...**“ erlaubt dir, an dem Ort, an dem deine Figur steht, ein Hindernisplättchen zu entfernen, auch wenn keine zweite Figur am Ort steht.

Wenn du ein Hindernis entfernst, bekommst du eine Detektivkarte vom Stapel.



Die Detektivkarte „**Entferne eine Straßensperre ...**“ erlaubt dir, an dem Ort, an dem deine Figur steht, eine angrenzende Straßensperre zu entfernen, auch wenn keine zweite Figur am Ort steht.

Wenn du eine Straßensperre entfernst, bekommst du eine Detektivkarte vom Stapel.



Die Detektivkarte „**Decke auf ...**“ erlaubt dir, an zwei beliebigen Orten eine Person aufzudecken und anschließend offen liegen zu lassen.



Die Detektivkarte „**Rückruf**“ erlaubt dir, eine Person (Verdächtiger bzw. Helfer), die neben dem Spielplan liegt, auf den Ort zu legen, auf dem deine Spielfigur steht – sofern an dem Ort keine Personenkarte liegt.



Die Detektivkarte „**Mache eine weitere Aktion**“ erlaubt dir eine weitere Aktion (die gleiche oder eine andere) wie unter a – d beschrieben. (Beispiele:

- \* Hast du in deinem regulären Zug z. B. ein Indiz aufgedeckt, darfst du nun auch noch am Ort den Verdächtigen verhören bzw. den Helfer nutzen.
- \* Hast du in deinem regulären Zug ein Hindernis am Ort entfernt, darfst du als weitere Aktion z. B. eine Karte aufdecken.
- \* Hast du ein Verhör durchgeführt, kannst du als weitere Aktion noch ein Verhör durchführen oder als weitere Aktion eine Indizienkarte aufdecken.
- \* Falls du in der Zentrale stehst, kannst du eine weitere Detektivkarte ziehen.)



## Die Hindernisse:

Ein Hindernis blockiert den Ort, auf dem es liegt, komplett. An diesem Ort kann keine andere Aktion als das Entfernen des Hindernisses ausgeführt werden. Zudem gilt das beschriebene Hindernis auf dem Plättchen für jeden Zug jedes Spielers, egal, wo sich dessen Spielfigur befindet, solange das Hindernis auf dem Spielplan liegt.



„**Keine Verdächtigen nutzen**“ verhindert jegliche Interaktion mit den Verdächtigenkarten. Kein Spieler kann ein Verhör durchführen, solange dieses Hindernis auf dem Spielplan liegt. Kein Spieler kann eine Detektivkarte mit Verdächtigen ausspielen und nutzen.



„**Keine Helfer nutzen**“ verhindert jegliche Interaktion mit den Helfern. Bei Tante Mathilda z. B. erhält kein Spieler die üblichen zwei Detektivkarten, Onkel Titus räumt keine Blockaden oder Hindernisse aus dem Weg und auch Morton kann keine Verdächtigen zurück auf den Spielplan bringen. Kein Spieler kann eine Detektivkarte mit Helfern ausspielen und nutzen.



„**Keine Detektivkarten ziehen/nutzen**“ verhindert jegliche Interaktion mit den Detektivkarten. Solange dieses Plättchen auf dem Spielplan liegt, dürft ihr weder Detektivkarten ziehen (auch nicht, wenn ihr z. B. ein Hindernis entfernt), noch dürft ihr Detektivkarten spielen.



„**Gefahrenwürfel x2**“ verdoppelt alle Gefahrensymbole auf dem Gefahrenwürfel. Der Gefahrenanzeiger muss dann auf der Gefahrenleiste nach jedem Wurf des Gefahrenwürfels um 2 Positionen vorgeschoben werden. (Hinweis: Wenn ein Ereigniskärtchen ausgeführt werden soll, das die Verdoppelung des Gefahrenwürfel-Ergebnisses fordert, während dieses Hindernis ausliegt, wird der Gefahrenanzeiger auf der Gefahrenleiste sogar um 4 Positionen vorgeschoben.)



„**Gefahrensymbole auf Ereigniskärtchen x2**“ verdoppelt alle Gefahrensymbole auf den Ereigniskärtchen, wann immer diese ausgeführt werden müssen.



„**Bewegungswürfel -2**“ verkürzt jede Bewegung einer Spielfigur um 2 Schritte, solange dieses Hindernis offen liegt.

## Die Ereigniskärtchen:

Erreicht bzw. überschreitet der Gefahrenanzeiger auf der Gefahrenleiste eine Position mit einem Ereigniskärtchen, wird es aktiviert. Die Ereigniskärtchen mit Text sind zumeist selbsterklärend. Ihr findet hier weitere Hinweise.



Zeigt ein Ereigniskärtchen zwei Symbole, wird der entsprechende Gefahrenanzeiger auf der Gefahrenleiste um zwei Positionen weitergeschoben. (Hier wird der blaue Gefahrenanzeiger um zwei Positionen weitergeschoben.)



Eine Straßensperre wird auf das entsprechende Fingerabdruck-Feld zwischen die beiden genannten Orte gelegt (hier auf den Fingerabdruck zwischen Kunstgalerie und Zeitungsverlag). Dieses Fingerabdruck-Feld ist für die Spieler gesperrt. Sie können das Feld weder betreten noch überschreiten.



Wenn ihr zwei offene Verdächtige mischen und verdeckt zurücklegen sollt, können diese von beliebigen Orten genommen werden. Liegt nur ein Verdächtiger offen, wird dieser an seinem Ort verdeckt gelegt.



Liegen auf dem „Palisades Park“ und dem „Hospital“ Verdächtige offen, werden sie offen neben den Spielplan gelegt. Liegt nur auf einem der beiden Orte ein Verdächtiger offen, wird nur dieser offen neben den Spielplan gelegt.



Spielautor: Reiner Knizia  
Spielentwicklung: Sebastian Bleasdale  
Cover-Illustration: Silvia Christoph, Berlin  
Spielmaterial-Illustrationen: Bernd Wagenfeld, New York  
Gestaltung: Bluguy Grafik Design, München  
Redaktion: Thorsten Suckow, Bärbel Schmidts, Sebastian Rapp

© 2013 Franckh-KOSMOS Verlags-GmbH & Co. KG  
Pflizerstr. 5 – 7, D-70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.  
MADE IN GERMANY  
Art.-Nr.: 691967