Die Schule der magischen Tiere ermittelt

Klarer Fall, Murphy!

In der magischen Zoohandlung herrscht helle Aufregung! Über Nacht sind einige Tiere verschwunden. Eisbär Murphy konnte sie zwar inzwischen befreien, aber solange der Täter frei herumläuft, sind weitere Tiere in Gefahr. Helft dem flauschigen Meisterdetektiv, den Täter zu schnappen.

SPIELMATERIAL

ZIEL DES SPIELS

Das Spiel geht über mehrere Runden. In jeder Runde übernimmt einer von euch die Rolle von Murphy, dem Meisterdetektiv. Er hat bereits herausgefunden, auf welche vier Tiere es der Täter als nächstes abgesehen hat. Leider kann er es euch nicht einfach sagen, denn er sitzt auf Beobachtungsposten und darf nur eingeschränkt reden. Aber er kann euch Hinweise geben. Ihr versucht damit herauszufinden, welche Tiere in Gefahr sind.

Nur wenn ihr gut zusammenarbeitet, könnt ihr gemeinsam die Tiere retten und den Täter schnappen.

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR

- Löst vor dem allerersten Spiel vorsichtig alle Stanzteile aus dem Rahmen.
- Legt die zwölf **großen Tierkarten** in beliebiger Reihenfolge offen in die Tischmitte, sodass ihr die Tiere im Bilderrahmen sehen könnt.
- Mischt die zwölf **kleinen Tierkarten** und legt sie verdeckt als Stapel bereit.
- Setzt die beiden Teile des **Spielplans** zusammen.
- Jeder von euch wählt einen Spieler-**Chip** (grün, gelb, rot, blau) und legt ihn außerhalb des Spielplans bereit. Legt auch den schwarzen Täter-Chip und den weißen Murphy-Chip dorthin. Übrige Chips kommen zurück in die Schachtel.
- Legt jetzt noch den **Würfel** bereit – dann kann es losgehen …

SO WIRD GESPIELT

In der ersten Runde übernimmt der Älteste von euch die Rolle Murphys. Alle anderen Spieler sind Detektive. Danach wechselt ihr die Rollen im Uhrzeigersinn. Das Spiel endet, wenn jeder von euch einmal Murphy war.

Bist du in dieser Runde Murphy? Dann nimmst du dir zur Erinnerung den weißen Murphy-Chip und legst ihn vor dir ab. Danach ziehst du verdeckt **vier** der kleinen Tierkarten und nimmst sie auf die Hand. Die übrigen **acht** kleinen Tierkarten legst du als verdeckten Stapel vor dich. Sie werden als „Zeitkarten" verwendet. Das heißt, mit ihrer Hilfe zählst du die Ermittlungsversuche der Detektive. Vor jedem Ermittlungsversuch legst du eine der Zeitkarten verdeckt in die Schachtel – sie ist für diese Runde aus dem Spiel.

Achtung: Achte darauf, dass in der gesamten Runde keiner der Detektive die Tiere auf den Vorderseiten der kleinen Tierkarten sehen kann!

Und wie wird nun ermittelt?

Ein Ermittlungsversuch heißt: einmal würfeln und große Tierkarten umdrehen. Der jüngste Detektiv dieser Runde würfelt als Erster, sucht sich die entsprechende Anzahl an **großen Tierkarten** aus und dreht sie um, sodass die blauen Rückseiten zu sehen sind.

Hinweis: Auch auf der Rückseite ist das zugehörige Tier noch einmal klein abgebildet. So behaltet ihr ohne Probleme den Überblick, welche Tierkarten umgedreht wurden.

Anschließend vergleicht Murphy die Tiere auf den umgedrehten großen Tierkarten mit seinen vier kleinen Tierkarten. Dann sagt er laut, wie viele Übereinstimmungen es gibt. Mehr darf Murphy nicht verraten! Er nennt also nur eine Zahl.

Beispiel: Ein Detektiv würfelt eine 3 und dreht drei große Tierkarten seiner Wahl um: Leander, Rabbat und Rick. Murphy hält folgende vier kleine Tierkarten auf der Hand: Leander, Cooper, Pinkie und Henrietta. Da ein Motiv übereinstimmt (Leander), sagt Murphy: „Eins!"

Dreht anschließend alle großen Tierkarten wieder um, sodass überall die Tiere im Bilderrahmen zu sehen sind. Der erste Ermittlungsversuch ist damit beendet. Jetzt ist der nächste Detektiv im Uhrzeigersinn an der Reihe, unternimmt den nächsten Ermittlungsversuch und so weiter.

Spieltipp: Während eurer Ermittlungen ist es ausdrücklich erlaubt, die Positionen der großen Tierkarten nach euren Wünschen zu verändern. So könnt ihr zum Beispiel ein paar davon etwas von den restlichen abrücken – das kann hilfreich sein, wenn ihr glaubt, dass darunter ein Tier ist, das Murphy auf der Hand hält.

Ende der Runde

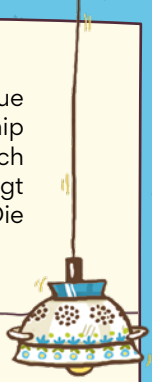
Jedes Mal, **bevor** einer der Detektive würfelt, legt Murphy eine der acht **Zeitkarten** in die Schachtel. Wenn also nach acht Ermittlungsversuchen alle Zeitkarten aufgebraucht sind, ist die Runde zu Ende.

Die Detektive beraten sich nun ein letztes Mal. Dann heißt es: klarer Fall, Murphy! Die Detektive drehen die vier großen Tierkarten um, die ihrer Meinung nach mit den vier kleinen Tierkarten auf Murphys Hand übereinstimmen. Dann deckt Murphy seine vier kleinen Tierkarten auf. Für **jedes Tier**, das ihr richtig getippt habt, rückt **jeder der Detektive dieser Runde** mit seinem Chip auf dem Spielplan **ein Feld** vor. Derjenige von euch, der Murphy gespielt hat, zieht also in dieser Runde seinen Spieler-Chip nicht vorwärts. Stattdessen zieht Murphy für **jedes** Tier, das ihr **falsch** getippt habt, den schwarzen Täter-Chip ein Feld vor.

Dann wechselt die Rolle Murphys zum nächsten Spieler im Uhrzeigersinn und eine neue Runde beginnt. Der bisherige Murphy spielt jetzt bei den Detektiven mit.

Neue Runde

Deckt alle großen Tierkarten wieder auf. Der neue Murphy nimmt sich den weißen Murphy-Chip und mischt die zwölf kleinen Tierkarten gründlich und verdeckt. Dann zieht er vier davon und legt die übrigen als Zeitkarten-Stapel vor sich ab. Die Ermittlungen können weitergehen.



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, nachdem jeder von euch eine Runde lang Murphy gespielt hat. Liegt nun **mindestens ein Spieler-Chip** (grün, gelb, rot, blau) auf dem Spielplan auf gleicher Höhe wie der schwarze Täter-Chip oder sogar weiter vorn? Dann habt ihr gemeinsam den Täter geschnappt und das Spiel gewonnen.

Derjenige von euch, der mit seinem Spieler-Chip am weitesten vorrücken konnte, hat am besten ermittelt und wird von Murphy zum Superdetektiv ernannt. Liegen mehrere von euch gleichauf, gibt es mehrere Superdetektive.

Liegen **alle Spieler-Chips** hinter dem schwarzen Täter-Chip? Dann ist der Täter diesmal leider entwischt und ihr habt zusammen verloren.

In seltenen Fällen endet das Spiel vorzeitig, weil der Täter-Chip das Feld 12 erreicht. Dann konnten die Detektive diesen Fall nicht lösen. Kein Problem! Übung macht den Meister(detektiv).

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Im Spiel zu zweit schlüpft jeder von euch zweimal in die Rolle Murphys. Wechselt euch dabei nach jeder Runde ab. Außerdem legt ihr eure Spieler-Chips zu Beginn des Spiels bereits auf Feld 2 des Spielplans. Der schwarze Täter-Chip startet wie üblich **vor** Feld 1, also außerhalb des Spielplans.

SPIELVARIANTEN

Jüngere oder weniger erfahrene Detektive können auch ohne Zeitkarten spielen, also mit mehr oder unbegrenzt vielen Ermittlungsversuchen, und sich so im Kombinieren üben.

Superdetektive können darauf verzichten, die Positionen der großen Tierkarten zu verändern. Es ist dann viel schwieriger, den Überblick zu behalten. Außerdem können Superdetektive die Anzahl der erlaubten Ermittlungsversuche verringern. Bei nur fünf Ermittlungsversuchen ist es schon sehr knifflig, den Täter zu schnappen.

Übrigens: *Keine Sorge – den Tieren passiert nichts! Auch wenn ihr den Fall nicht lösen konntet. Murphy hat das Versteck des Täters aufgespürt und alle Tiere wieder befreit.*

Spielidee: Heinz Meister
Grafik: atelier198
Redaktion: Christian Sachseneder
Lektorat: Christian Wöllecke

© CARLSEN Verlag GmbH, Hamburg
Illustrationen von Nina Dulleck,
nach den Büchern von Margit Auer

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
kosmos.de, info@kosmos.de
Art.-Nr.: 712631