

Agathas Ietzter Wille

WAS BISHER GESCHAH...
Papst Agatha, sündenschuldig bis ins Katzenfutter, Inperimus, hat kürzlich das Zeitliche gesegnet. Nun haben sich die "untröstlichen" Hinterbliebenen in ihrer Anwesen versammelt und wählen gering auf die Bestimmung des Testaments. Doch das erntet einen Haufen: Nur wer e schließt, bis Schlag Mitternacht dem im Haus aufgetauten Morfall zu entgehen, kann ihre Millionen erben.

DAS ZIEL DES SPIELS
Du musst versuchen, so viele Geldsäcke wie möglich zu ergattern, indem du die anderen tötest um die Beute bringst, und danach aus dem börendischen Anwesen fliehst, bevor die Uhr Mitternacht schlägt.

SPIELAUSSTATTUNG
Spielplan, 10 Rückwände, 5 Mordfallen (Treppe, Kamin, Eberkopf, Presor und Mitternacht) 16 Figuren-Spielfiguren aus Karton, 16 Kunststoffsockel, 48 Karten (16 Einheiten und 32 Spielkarten), Tante Agathas Testament, 10 Geldsäcke (Kartondeckel), Sparschwein aus Metall, 2 schwarze Würfel, 4 Plastikklips für die Rückwände und Aufkleberblatt.

Agathas Ietzter Wille



0870-10882100

© 2002 Hasbro International, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertriebt in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-30984 Soltau, Tel. 05021 905343. Vertriebt in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna Tower Tower, Wagramergasse 11, A-1100 Wien, Tel. 01 890400 0514. Vertriebt in der Schweiz durch Distribute en Suisse SA / Distributeur in Svizzera in Hasbro Schweiz AG, Alte Brunngrabenstrasse 2, CH-8965 Brattikon, Tel. 056 646 70 99.

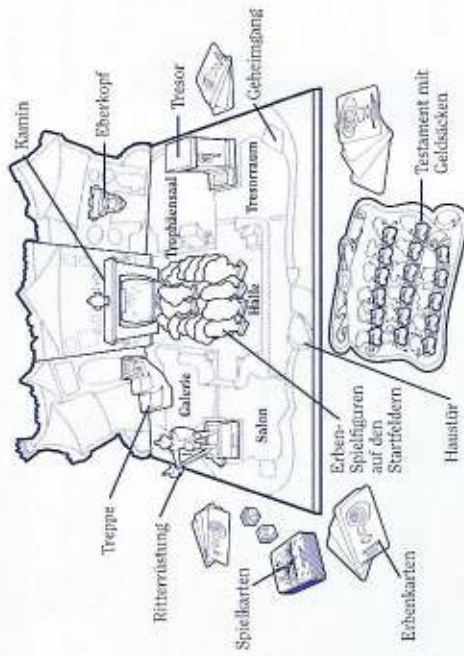
MB
SPIELE

KURZREGELN

1. Werfe beide Würfel.
2. Bewege die Erben und ziehe eine Karte, wenn du auf einer Mordfalle landest.
3. Spiele ggf. deine Fallen- und die anderen Spielkarten aus.
4. Führe die Anweisungen der Spielkarten aus (möglichstweise musst du sogar eine der Mordfallen auslösen).
5. Das Spiel endet, sobald die Karte "Die Uhr schlägt Mitternacht" gezogen wurde, oder sobald der letzte Erbe aus dem Anwesen flieht oder selbst einer Mordfalle zum Opfer fällt.
6. Der Spieler mit den meisten Geldsäcken gewinnt das Spiel!

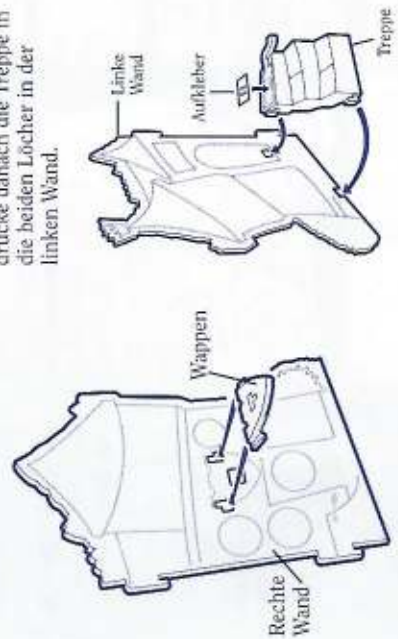
VOR DEM ERSTEN SPIEL

- Nimm die Kunststoff-Einzelteile aus den Beuteln. Bitte einen Erwachsenen darum, die leeren Beutel ordnungsgemäß zu entsorgen.
- Löse die Kartonteile aus ihren Rahmen und lass einen Erwachsenen auch die leeren Rahmen entsorgen.
- Befestige jeden Erben auf einem Kunststoffsockel.



AUFBAU

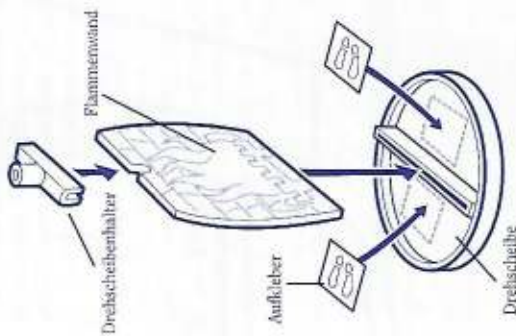
1. Befestige das Wappen an der rechten Wand.
2. Bringe den braunen Fallenaufkleber an der obersten Stufe an, und drücke danach die Treppe in die beiden Locher in der linken Wand.



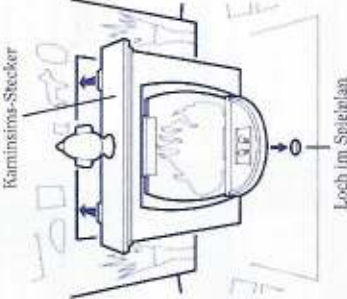
2



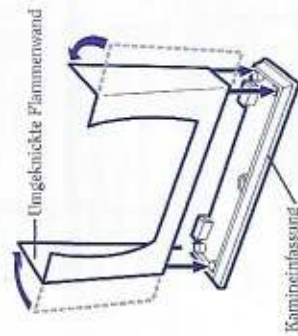
6. So baust du die Drehscheibe zusammen.



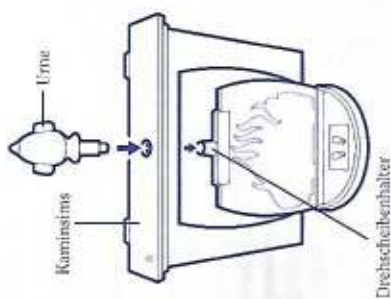
9. Befestige den Kamin an der mittleren Wand und drücke den Stift an der Drehscheibe in das Loch im Spielplan. Die Drehscheibe sollte sich frei im Kamin drehen, sobald du die Urne umdrehst.



7. Knicke die Flammenwand an der gestrichelten Linie um und drücke sie in die Unterseite der Kamineinfassung.



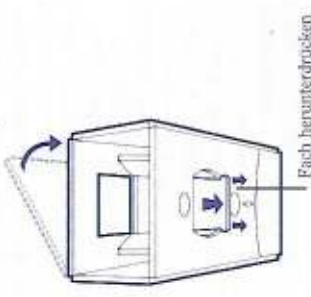
8. Drücke die Urne durch den Kaminsteins in das Loch des Drehscheibenhalters.



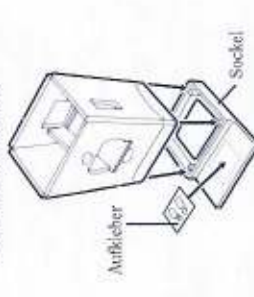
11. Schiebe das Fach wie gezeigt in die vordere Öffnung des Tresors.



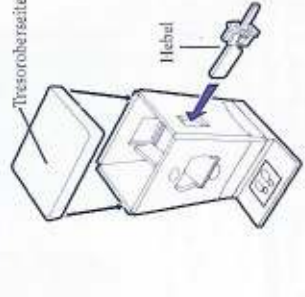
12. Drücke das Fach herunter, bis es fest aufliegt.



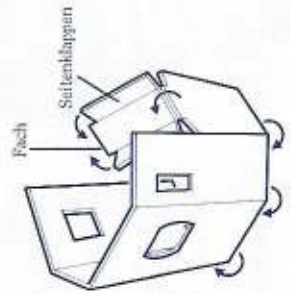
13. Drücke die Seiten des Tresors auf den Sockel und bringe einen blauen Fallenaufkleber an.



14. Schiebe den Hebel durch die seitliche Öffnung, bis er sich gut bewegen lässt. Danach drückst du die Oberseite des Tresors auf die Seiten.



10. Knicke die Seiten des Tresors an den gestrichelten Linien um. Danach faltest du das Fach entlang der gestrichelten Linie nach hinten und die Seitenklappen nach oben.



3

SPIELVORBEREITUNG

1. Stecke den Eberkopf auf das Wappen, das du vorher bereits an der rechten Wand befestigt hast.

2. Drücke den Tresor auf den beiden Löchern im Boden des Trestraums fest. Lege danach das Sparschwein durch die Öffnung an der Rückseite des Trestraums in das Fach.

3. Bringe einen blauen Fallenaufleger am Sockel der Ritterrüstung an, und drücke ihn danach auf die beiden Löcher im Boden des Salons. Zum Schluss stellst du die Ritterrüstung auf den Sockel.

4. Nun sind die 16 Erben an der Reihe: Stelle sie in beliebiger Anordnung auf die Startfelder in der Halle, die jeweils mit einem roten Sessel gekennzeichnet sind.

5. Lege Tante Agathas Testament neben den Spielplan und verteile die Geldsäckchen (mit der Abbildung nach oben) wie folgt auf den Feldern unter den Namen der Erben:

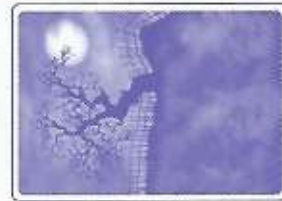
Lege 4 Geldsäckchen unter Gaby, 2 unter Siegmund und jeweils 1 unter jeden der restlichen Erben.

DIE KARTEN

Sortiere die Karten in 2 separate Stapel: 16 Erbenkarten und 32 Spielkarten.



Erbenkarten



Spielkarten

Die Erbenkarten: Mische sie gut durch und teile sie (verdeckt) wie folgt aus:

Bei 2 Spielern: jeweils 6 Karten

Bei 3 Spielern: jeweils 5 Karten

Bei 4 Spielern: jeweils 4 Karten

Die restlichen Karten werden in die Schachtel zurückgelegt.

Sieh dir deine Erbenkarten an: In dieser Spielrunde gehören die Personen, die darauf abgebildet sind, dir. Denke daran, deine Karten immer vor deinen Mitspielern geheim zu halten!

Die Spielkarten: Durch diese Karten erhältst du verschiedene Spielanweisungen, wie z.B. eine Mordfalle auslösen oder die Erben von einem Raum des Hauses zum anderen bewegen.

Suche aus den Spielkarten die Karte heraus, auf der "Die Uhr schlägt Mitternacht" steht. Mische die übrigen Karten gut durch und lege sie verdeckt neben dem Spielplan ab. Nun steckst du die Die Uhr schlägt Mitternacht-Karte unter den Spielkartestapel. Wenn diese Karte gezogen wird, ist das Spiel vorbei!

DER SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler ist zuerst an der Reihe. Danach geht es im Uhrzeigersinn (also links herum) weiter.

1. Wenn du an der Reihe bist, wirfst du beide Würfel und bewegst zwei beliebige Erben um die Augenzahl jeweils eines Würfels weiter. Hinweis: Jeder Spieler darf jeden Erben bewegen, ob er nun die dazugehörige Erbenkarte besitzt oder nicht. Wenn du einen Pasch würfelst, hast du die Wahl: Entweder du bewegst zwei Erben (ein Erbe pro Würfel) oder du bewegst einen Erben um die gesamte Augenzahl beider Würfel über den Spielplan. Siehe hierzu den Abschnitt Bewegung der Spielfiguren auf Seite 5.

2. Für jeden Erben, den du auf ein Fallenfeld ziehst, ziehst du eine Spielkarte vom Stapel.

3. Wenn du kannst und möchtest, spielst du eine deiner Karten aus. Siehe hierzu den Abschnitt Karten ausspielen auf Seite 6.

4. Wenn du eine entsprechende Spielkarte hast, darfst du eine Mordfalle auslösen. Dadurch wird der auf der Falle stehende Erbe abgemurkt, was sich natürlich darauf auswirkt, wie hoch der Anteil der übrig bleibenden Erben ist. Siehe hierzu den Abschnitt Mordfallen auslösen auf Seite 6.

5. Solltest du während des Spielverlaufs keine Erbenkarten mehr auf der Hand haben, weil sie alle umgebracht und aus dem Spiel genommen wurden, spielst du einfach weiter und versuchst eine Ziehe einer neuen Erben-Karte zu ziehen. Das Spiel endet,

- wenn die Die Uhr schlägt Mitternacht-Karte gezogen wurde,
- wenn der letzte Erbe umgebracht wird, bevor er das Anwesen verlassen kann oder
- wenn der letzte Erbe Tante Agathas Anwesen durch die Haustür verlässt.

7. Der Spieler mit den meisten Geldsäcken gewinnt!

Bewegung der Spielfiguren

1. Ein Erbe muss immer um die volle Augenzahl des Würfels weiterbewegt werden (es sei denn, er verlässt durch die Haustür das Anwesen).

2. Die Erben dürfen nur waagrecht oder senkrecht über die Felder bewegt werden, diagonale Züge sind nicht erlaubt.

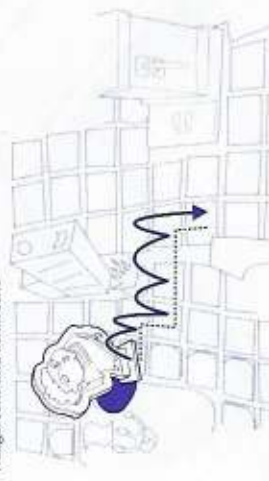
3. Die Erben dürfen nicht über ein Feld laufen oder darauf landen, das von einem anderen Erben, einer Pflanze, einem Stuhl oder einem sonstigen Möbelstück besetzt ist. Allerdings können sie über die roten Sessel (Startfelder) in der Halle bewegt werden.

4. Die Erben dürfen während eines Zuges mehrmals über ein Feld - also hin und her - gehen. Auf diese Weise können sie in der Nähe eines Fallenfelds bleiben und du hast beim nächsten Zug eine bessere Chance, sie gleich wieder auf dasselbe Fallenfeld zu stellen.

Diese Beispiele zeigen dir, wie du einen Erben bewegen darfst:

Mit einer gewürfelten 5 darfst du einen Erben so bewegen:

Waagrecht und senkrecht



Hin und her laufen, um auf einer Falle zu landen



Die Geheimgänge

In jedem Raum des Anwesens findest du einen Geheimgang, durch den du eine Abkürzung nehmen kannst. Sobald du auf einem Geheimgang-Feld landest, darfst du sofort auf jedes andere unbesetzte Geheimgang-Feld weitergehen. Die Benutzung eines Geheimgangs zählt als ein Feld, also darfst du danach um so viele Felder weitergehen, wie du nach deinem Würfelergebnis übrig hast. Siehe hierzu das folgende Beispiel:

Mit einer gewürfelten 5 darfst du durch den Geheimgang von der Halle in den Tresorraum gehen.



Fallen

Du sollstest immer versuchen, die Erben deiner Mitspieler auf Fallenfelder zu manövrieren, damit du (oder ein anderer Spieler) die Falle auslösen und den Erben umbringen kannst!

Du darfst auf einem Fallenfeld nur mit genauer Augenzahl oder über ein angrenzendes Pfeilfeld landen. Siehe hierzu das nachfolgende Beispiel:



Dieser Erbe kann mit einer 3 oder einer 6 auf das Kammer-Fallenfeld gestellt werden (er darf nicht über den Teppich laufen).

Sobald ein Erbe auf einem Fallenfeld steht, darf jeder Spieler (wenn er am Zug ist) die Falle auslösen, indem er die entsprechende Fallenkarte ausspielt. Siehe hierzu den Abschnitt Mordfallen auslösen auf Seite 6.

Die Treppe

Auf den beiden Treppenstufen gibt es 4 Felder, die nach oben zur Falle führen. Die Erben können wie gezeigt von einem Treppenfeld zum nächsten bewegt werden.



Mit einer gewürfelten 6 kann der Erbe z.B. so die Treppe zum Fallenfeld hinauflaufen.

Karten ausspielen

Wenn du am Zug bist, darfst du so viele Fallenkarten ausspielen, wie du möchtest. Außerdem kannst du bei jedem Zug eine deiner anderen Karten ausspielen. Lege die Karte offen neben dem Spielkartenstapel ab und führe ihre Anweisungen aus.

„Bewege einen beliebigen Erben in...“:

Bei diesen Karten wählst du dir einen beliebigen Erben aus, den du von einem Feld (einschließlich Fallenfelder) auf ein freies Feld des Raumes stellst, der auf der Karte angegeben wird. So kannst du z.B. die Tresorraum-Karte ausspielen, um einen Erben auf das Tresor-Fallenfeld zu bewegen.

„Ziehe einen neuen Erben“:

Durch diese Karte kannst du einem deiner Mitspieler eine Erbenkarte wegnehmen. Der betroffene Mitspieler hält seine Karten hoch, so dass nur er sie sehen kann, und du darfst eine ziehen.

„Nichts wie weg“: Werfe einen Würfel und bewege danach einen beliebigen Erben um die gewünschte Augenzahl weiter. Durch diese Karten kannst du einen Erben daran hindern, das Anwesen zu verlassen oder aber du hilfst deinem eigenen Erben dabei, schneller davonzukommen, solange er noch am Leben ist.

Fallenkarten: Löse eine der beiden Mordfallen aus, die auf der Karte angegeben werden. Siehe hierzu den nachfolgenden Abschnitt **Mordfallen auslösen**.

Joker-Falle: Mit diesen Karten darfst du dir eine beliebige Mordfalle aussuchen, die du auslösen möchtest. Siehe hierzu den nachfolgenden Abschnitt **Mordfallen auslösen**.



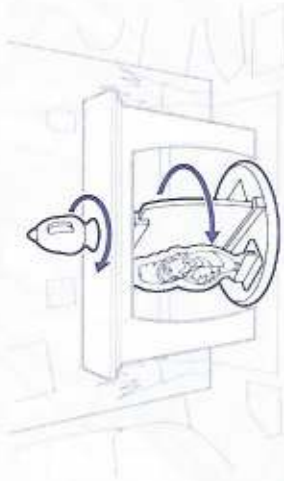
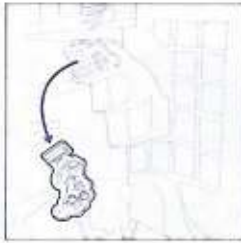
Mordfallen auslösen

Du löstest die Karten, mit denen du Fallen auslösen kannst, bei jeder Möglichkeit ausspielen. Nur so kannst du die anderen Erben aus dem Weg räumen und dir die Millionen unter den Nagel reißen!

Die Treppenfalle:

Drücke den Hebel an der obersten Stufe herunter, damit der darauf stehende Erbe die Treppe hinunterstürzt. **LUZUS!**

Die Kaminfalle: Drehe die Urne herum, und schon verschwindet der Erbe hinter dem Kamin. Und – **TSCHUSS!**



Die Eberkopffalle: Klappe den Hebel hinter der Wand um, damit der Kopf des Ebers auf den Erben herunterfällt. **BLUMS!**



Die Rittersüstungsfalle:

Drücke den Hebel herunter, und die Rittersüstung fällt um. **PARDAUZ!**



Die Tresorfalle:

Drücke den Hebel herunter, damit das Sparschwein aus dem Tresorfach heraus schießt. **PENG!**



Nachdem die Falle ausgelöst wurde und der Erbe ins Gras gebissen hat, nimmst du ihn vom Spielplan. Danach wird die Falle wieder aufgebaut, damit sie den nächsten Erben aus dem Weg räumen kann.

Der Spieler, dem der umgebrachte Erbe gehörte, legt seine dazugehörige Erbenkarte offen auf den Tisch und stellt den Erben oben drauf. Dieser Erbe ist nun aus dem Spiel und hat keinen Anspruch mehr auf die Millionen von Tante Agatha!

Hinweis: Wenn keinem Spieler der umgebrachte Erbe gehört hat, wird er einfach aus dem Spiel genommen und zur Seite gelegt.

Nimm dir nun das Testament und suche den Namen des toten Erben. Verfolge die Pfeile, die die Rangfolge der Erben bestimmen, und gib seine bis dahin gesammelten Geldsäckchen an den nächsten, noch lebenden Erben in der Rangfolge weiter. Sieh dir hierzu das nachfolgende Beispiel an.



Der arme Pierre hat auf der Treppe sein Leben ausgehaucht! Da auch Tomjo nicht mehr unter uns weilt, gibst du seine Geldsäckchen an Dr. Winter weiter, die die nächste in der Rangfolge der Erben ist.

Sobald dein Erbe aus dem Haus fliehen konnte, legst du deine entsprechende Erbenkarte offen auf den Tisch und stellst den Erben oben drauf. Nimm dir danach die Geldsäckchen des Erben vom Testament und lege sie vor dir auf den Tisch.



EIN PAAR TIPPS

Täuschungsmanöver: Um vor deinen Mitspielern geheim zu halten, welche Erbenkarten zu hast, solltest du sie ein bisschen verwirren, indem du z.B. ihre Erben in Richtung Haustür bewegst. Du kannst auch einen deiner eigenen Erben auf ein Fallenfeld stellen. Dadurch kannst du deine Mitspieler nicht nur täuschen, sondern du hast vielleicht auch offer die Chance eine Karte zu ziehen.

Testament beobachten: Sieh dir immer gut an, welcher Erbe wie viele Geldsäckchen besitzt. Du solltest versuchen, deinen reichsten Erben zuerst aus dem Haus zu bringen. Es ist auch ratsam, die *Nichts wie weg*-Karten aufzuheben, bis du sie für einen reichen Erben verwenden kannst, bevor ihm deine Mitspieler von der Haustür wegbewegen.

WER GEWINNT DAS SPIEL?

Sobald die *Die Uhr schlägt Mitternacht*-Karte gezogen wurde, oder sobald der letzte Erbe das Haus verlässt oder umgebracht wird, werden die Geldsäckchen der überlebenden Erben gezählt. Der Spieler mit den meisten Geldsäckchen hat das Rennen um Tante Agathas Vermögen gewonnen!

Sollte kein Erbe das mordlustige Treiben überleben, hat Tante Agatha in ihrem Testament vorgesehen, dass ein Erholungsheim für gestresste Haustiere ihre Millionen erbt... Da sind sie sicher gut aufgehoben!

Mit einer geeigneten 5 kann Olga durch die Haustür fliehen. Jetzt kannst du dir ihre Geldsäckchen sichern!