

# BASIL

der grosse

# MÄUSE-DETEKTIV



© U. Diehl + K. Wild

T.Nr. 113166



Schmidt  
Spiele

The logo for Schmidt Spiele, featuring a stylized 'S' made of three curved lines above the company name.

# SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: Krimi-Brettspiel  
 Spielerzahl: 2 oder 4  
 Altersempfehlung: ab 6 Jahre + Junggebliebene  
 Spieldauer: ca. 30—45 Minuten  
 Autor: U. Diel  
 Taktik 00000 Glück

Fidget und Felicia, zwei im Auftrag von Professor Ratigan "arbeitende" Gangster, haben die Kronjuwelen der Prinzessin geraubt. Basil, der Superdetektiv, und sein Freund Dr. Wasdenn versuchen — von der Prinzessin beauftragt —, den Gangstern diese Kostbarkeiten wieder abzulagern.

Als Teilnehmer an diesem Spiel nimmst Du entweder die Rolle eines Detektivs oder die eines Gangsters ein. Als Detektiv besteht Deine Aufgabe darin, die Gangster aufzuspüren und daran zu hindern, mit den Kronjuwelen und Professor Ratigan außer Landes zu fliehen. Als Gangster geht es darum, schnell genug zu sein, um nicht in die Hände der Detektive zu fallen. Deren unentwegte Schnüffel kann nämlich sehr gefährlich werden!

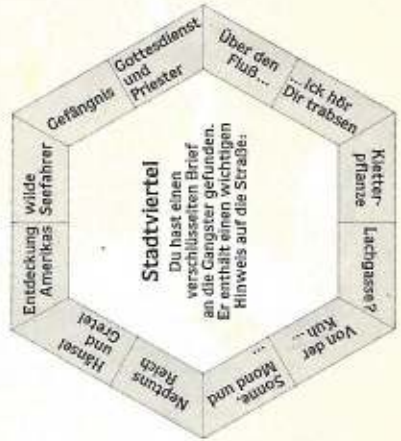
## Inhalt:

1. Spielmaterial
  2. Der Spielplan
  3. Das 4 Personen-Spiel
    - 3.1. Spielziel
    - 3.2. Spielvorbereitung
    - 3.3. Das Würfeln und das Fragen
      - 3.3.1. Die Gangster
      - 3.3.2. Die Detektive
    - 3.4. Wenn's brenzlig wird
  4. Das 2 Personen-Spiel
  5. Spielende
  6. Tips zum Spiel
  7. Varianten
- 1. Spielmaterial**  
 — 1 Spielanleitung  
 — 1 Spielplan

— 12 Geheimniskarten



— 3 sechseckige Indizienkarten



- 2 Gangsterkarten (mit den Gangsternamen)
- 2 Juwelen-Karten (echte und falsche)

— 48 Fragekarten



- 4 Spielfiguren mit Aufsteilsockeln



Basil



Dr. Wasdenn



Fidget



Felicia

- 1 weißer Würfel (Augen 1 + 2)
- 1 schwarzer Würfel (Augen 1—3)
- 1 roter Würfel (Augen 1—6)

## 2. Der Spielplan

Der Plan zeigt zwei Startfelder (schwarz für die Detektive und blau für die Gangster), ein Punktenetz mit gelben und orangen Feldern, auf denen die Figuren gezogen werden (auf den orangen Feldern folgt man den Anweisungen, wenn sie an einen selbst gerichtet sind) und sechs großen Razziafeldern (in der Reihenfolge: Bahnhof, Stadt, Stadtviertel, Straße, Wohnung, Safe). Mit ihrer Hilfe wird festgelegt, wohin sich die Gangster als nächste Station ihrer Flucht jeweils "absetzen" — also zu nächst, in welche Stadt sie fahren (Feld "Bahnhof").

## 3. Das 4 Personen-Spiel

### 3.1. Spielziel

Die Detektive gewinnen das Spiel, wenn es ihnen gelingt, den geheimen Ort eines Razziafeldes herauszufinden, bevor der erste Gangster dieses Razziafeld erreicht. Die Gangster gewinnen die Partie, wenn derjenige von ihnen, der die echten Juwelen bei sich hat, ungestellt das letzte Razziafeld (Safe) erreicht; die Detektive können dann noch drei Spielzüge machen, um die Zahlenkombination des Safes zu entschlüsseln, denn so lange braucht Professor Ratigan, um den Heißluftballon zu starten, mit dem die Juwelen außer Landes gebracht werden. Kommen die Detektive in diesen drei Zügen nicht zum Ziel, so haben die Gangster gewonnen.

### 3.2. Spielvorbereitung

Der Spielplan wird ausgebreitet, und jeder Mitspieler sucht sich eine Spielfigur aus, die er auf das entsprechende Startfeld stellt. Die Gangster erhalten zusätzlich die beiden Gangster- und Juwelen-Karten. Sie entscheiden jetzt, wer die echten (funkelnden) und wer die falschen Juwelen bei sich trägt. Dann legen beide Gangster ihre Gangsterkarte vor sich auf den Tisch und verstecken die Juwelen-Karte darunter.

Die Fragekarten werden nach Farben sortiert, die Stapel einzeln durchgemischt und dann alle Stapel (mit den Farb- und Schriftseiten nach unten) neben den Plan gelegt. Außerdem legt man die Indizienkarten und die Würfel griffbereit neben den Plan.

Die Geheimniskarten werden ebenfalls durchgemischt und auf das entsprechende Feld des Planes gelegt. Die Gangster nehmen nun die oberste Geheimniskarte, schauen sie sich an und legen sie dann verdeckt unter den Stapel der Fragekarten für das erste Razziafeld (Bahnhof). Dadurch haben sie festgelegt, in welche Stadt sie geflohen sind. Und jetzt geht's richtig los.

### 3.3. Das Würfeln und das Fragen

In einer Spielrunde tätigt jeder Mitspieler immer je einen Spielzug, und zwar in dieser Reihenfolge: Fidget — Basil — Felicia — Dr. Wasdenn (Fidget beginnt also auch das Spiel).

Auf einem Feld dürfen sich zur gleichen Zeit beliebig viele Figuren aufhalten. Gelingt ein Spieler mit seiner Figur auf ein Razziafeld, so endet sein Spielzug dort; überzählige Würfelpunkte verfallen.

#### 3.3.1. Die Gangster

Ein Gangster, der an der Reihe ist, kann entweder den weißen **oder** den schwarzen Würfel benutzen und seine Figur um die gewürfelte Felderanzahl vorwärts bewegen.

Erreicht der vorn liegende Gangster ein Razziafeld, so nimmt er eine Geheimniskarte vom Stapel, schaut sie sich zusammen mit seinem Komplizen an und legt sie dann unter den Fragekarten-Stapel des nächstfolgenden Razziafeldes (bei Ankunft auf "Bahnhof" wird die Karte für "Stadt" gezogen usw.) Jetzt müssen die Detektive also bereits den geheimen Ort dieses Razziafeldes entschlüsseln, um sich als Sieger feiern lassen zu können.

#### 3.3.2. Die Detektive

Ein Detektiv, der an der Reihe ist, hat zwei Möglichkeiten: **entweder** er würfelt und setzt seine Figur **oder** er stellt eine Frage.

Detektive würfeln entweder mit dem weißen **oder** mit dem roten Würfel. Wenn man lieber eine Frage stellen möchte, dann nimmt man die oberste Karte des nächsten noch nicht entschlüsselten Razziafeldes (zunächst also für "Bahnhof") und stellt den Gangstern die betreffende Frage, die ehrlich beantwortet werden muß.

Bei der (sehr hilfreichen!) Fragekarte "Der Detektiv kann die Indizienkarte fordern!" müssen die Gangster ihre Antwort durch Deuten auf die entsprechende Stelle der Indizienkarte geben.

Zu beachten ist, daß ein Detektiv Fragen zu einem bestimmten Razziafeld erst dann stellen darf, wenn das davor liegende Razziafeld bereits entschlüsselt ist **und** der Detektiv jenes Razziafeld auch schon erreicht hat.

Beispiel: Für das Razziafeld "Stadt" darf ein Detektiv dann fragen, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

1. Der geheime Ort des Razziafeldes "Bahnhof" muß bereits gelöst worden sein, und
2. Der betreffende Detektiv muß auch schon mindestens bis zum Feld "Bahnhof" vorgedrungen sein (ansonsten kann er halt nicht fragen, sondern muß sich erst vorwärts würfeln).

Ein Razziafeld hat man spätestens dann entschlüsselt, wenn man alle Fragekarten eines Stapels benutzt hat. Die letzte Karte dieses Stapels ist nun die Geheimniskarte, die man, ist man als Detektiv an der Reihe, umdrehen und lesen (und dann auch noch seinen Spielzug machen) darf.

Sobald der vorn liegende Gangster ein Razziafeld verlassen hat, können die noch vor diesem Razziafeld befindlichen Detektive zunächst eine Frage stellen **und** außerdem würfeln und vorrücken.

Beispiel: Befindet sich ein Gangster bereits zwischen Bahnhof und Stadt, dann darf jeder Detektiv, der sich noch vor dem Bahnhof befindet, fragen **und** würfeln.

### 3.4. Wenn's brenzlich wird

Sind die Detektive den Gangstern sehr stark auf den Fersen, dann gibt es für die Gangster drei Möglichkeiten, um ihre Flucht zu beschleunigen:

1. Jeder Gangster darf insgesamt **zweimal** im Spiel den roten Würfel benutzen.
2. Jeder Gangster darf dem anderen **einmal** im Spiel sein Würfelergebnis überlassen (so daß also ein Gangster zweimal in einer Runde gezogen wird und der andere dafür aussetzt).
3. Die Gangster können **einmal** im Spiel ihre Juwelentafeln austauschen (und damit z.B. auf den vorn liegenden Gangster übertragen). Möglich ist z.B., daß die Detektive ein Razziafeld entschließen und denjenigen Gangster "aus dem Verkehr ziehen", der sich noch vor diesem Feld befindet. Besitzt der aber die falschen Juwelen, geht das Spiel normal weiter — jetzt mit drei Mitspielern.

### 4. Das 2 Personen-Spiel

Nehmen zwei Spieler am Spiel teil, so ist der eine "Basil" und der andere "Fidget". Die Regeln des 4 Personen-Spiels gelten auch hier. Natürlich sind nur die echten Juwelen im Spiel — und selbstverständlich kann man als Gangster auch nicht ein Würfelergebnis von einem gar nicht mitspielenden Komplizen übertragen bekommen (ist ja klar ...).

### 5. Spielende

Schaffen es die Detektive (bzw. der Detektiv), ein Razziafeld zu entschlüsseln, das der Gangster mit den Juwelen noch nicht erreicht hat, so endet das Spiel und die Detektive gewinnen. Das Spiel endet spätestens drei Züge nachdem der "Juwelen-Gangster" das "Safe"-Feld erreicht hat und die Detektive bis dahin die Zahlenkombination des Safes nicht knacken konnten. Dann tragen die Gangster den Sieg davon.

### 6. Tips zum Spiel

Als Detektiv sollte man sich während des Spieles Notizen machen, damit man die Informationen, die man durch das Fragen erhält, auch sinnvoll verwenden kann. Sehr oft ist es günstiger, lieber eine Frage zu stellen, da einem ein bloßes Vorankommen auch nichts nützt. Hängt man dann etwas zurück, kann man als Detektiv die Bestimmung nutzen, daß man gleichzeitig würfeln und fragen darf, wenn ein Gangster das nächste Razziafeld schon überschritten hat.

6—8jährige Kinder sollten das Spiel die ersten Male unter der Anleitung von älteren Jugendlichen und Erwachsenen spielen und zunächst möglichst die Rolle der Gangster übernehmen.

### 7. Varianten

Wer es den Gangstern leichter oder gar schwerer machen möchte, sich mit den Juwelen "aus dem Staub zu machen", dem raten wir zu den folgenden Spielvarianten:

1. Wenn der vorn liegende Detektiv ein Razziafeld erreicht, dann darf ab diesem Augenblick auch der weiter zurückliegende Detektiv bereits Fragen für das nächstfolgende Razziafeld stellen (vorausgesetzt natürlich, das Feld, auf dem sich der erste Detektiv befindet, ist bereits entschlüsselt). Dadurch wird es für die Detektive einfacher, die Gangster zu fassen.
2. Anstelle der Möglichkeit, eine Fragekarte zu ziehen, dürfen die Detektive einen "Tip" für den geheimen Ort des nächsten zu entschlüsselnden Razziafeldes abgeben. Liegen sie damit aber falsch, hat jeder am Spiel teilnehmende Gangster sofort einen Extrazug, bevor das Spiel normal weitergeht. Auch diese Variante kann den Detektiven in vielen Fällen sehr nützlich sein.
3. Darf ein Detektiv würfeln und fragen, so muß er zunächst würfeln und ziehen. Gelangt er dabei mit seiner Figur auf das nächste Razziafeld, so entfällt die Möglichkeit, nun auch noch fragen zu dürfen. Das bringt natürlich den Gangstern einen Vorteil.
4. Die Gangster würfeln — wie die Detektive — ebenfalls mit dem weißen oder dem roten Würfel. Das ist bei den Gangstern freilich eine sehr gern gesehene Variante.