

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle 33 „Kommissar Zufall“-Karten gezogen worden sind. Zu diesem Zeitpunkt muß die TKKG-Bande den Ort des „Versteckes“ spätestens benennen.

Das Spiel kann aber auch schon vorher beendet werden:

Wenn die TKKG-Bande nämlich während des Spieles ein Feld als das Feld des „Versteckes“ nennt, wird nicht mehr weitergespielt. Entweder sie hat das richtige Feld benannt – oder das falsche. In beiden Fällen ist das Spiel beendet.

Weitere wichtige Regeln:

1. Man darf **nur geradlinig** ziehen, niemals schräg oder „um die Ecke“. Schreibt der Würfel eine Zugweite oder -richtung vor, die man gar nicht gehen kann, weil alle Figuren zu nah am Rand oder ganz am Rand stehen, so kann man eben **nicht** ziehen, bzw. man **muß mit der Figur** ziehen, die die geforderte Zugweite **am ehesten** erfüllt.
2. Fremde und eigene Spielfiguren dürfen übersprungen werden.
3. Auf einem Feld können auch 2 oder mehr **eigene** Figuren zum Stehen kommen. Es besteht dann allerdings die Gefahr, daß beide gleichzeitig geworfen werden!

Und nun viel Spaß mit diesem Noris-Spiel!



Georg Reulein GmbH + Co. KG
Waldstraße 38
8510 Fürth/Bay.



Der Schatz im Teufelsmoor



Art.-No. 610/1860

2. Möglichkeit: **Durch Austausch von Gefangenen**
Haben beide Parteien (bzw. Personen) eine oder mehrere Figuren „gefangen“, so kann **Figur gegen Figur** ausgetauscht und wieder ins Spiel gebracht werden. Ein solcher Austausch kann von jeder Seite zu jeder Zeit verlangt werden. Die Gegenseite darf sich einem Austausch nicht widersetzen!

Wichtig:

Wird eine Figur nach ihrer Befreiung wieder ins Spiel gebracht, so muß sie auf **eines der ursprünglichen Startfelder** postiert werden. Eine TKKG-Figur auf ein beliebiges Eckfeld, eine Ganoven-Figur auf ein beliebiges Feld der vier mittleren Felder in der „Hütte“.

Das Freilassen von Ganoven

Aufpassen! Diese Regel gilt nur für die TKKG-Bande!

Jeder gefangene Ganove ist – solange er nicht mit einer Bonus-Karte oder einer gegnerischen Figur befreit werden kann – für die TKKG-Bande eine Frage wert.

Das heißt folgendes:

Als **Gegenleistung** für die „Freilassung“ eines Ganoven darf die TKKG-Bande den Ganoven **eine** Frage stellen. Zur Auswahl stehen alle 6 Fragen-Typen, die auch mit Informations-Karten gestellt werden dürfen (siehe Informations-Karten!).

Die Ganoven müssen die Frage wahrheitsgemäß mit JA oder NEIN beantworten.

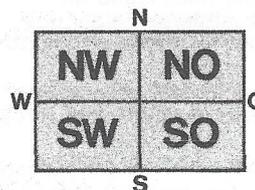
Werden 2 Ganoven (oder mehr) gleichzeitig freigelassen, können dementsprechend 2 (oder mehr) Fragen gestellt werden.

Wichtig:

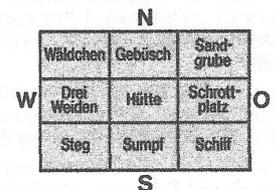
Die Ganoven dürfen sich **nicht weigern**, „freigelassene“ Ganoven-Figuren als Gegenleistung für Fragen in „Empfang“ zu nehmen. (Nach dem Motto: Lieber ein Ganove gefangen, als eine Frage beantworten zu müssen...)

Die TKKG-Bande hat vielmehr das Recht, immer wenn sie an der Reihe ist, Ganoven freizulassen und dafür Fragen zu stellen!

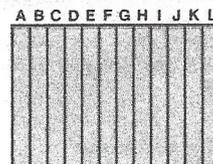
2. Einteilung in **Viertel**:
(36 Felder pro Viertel)



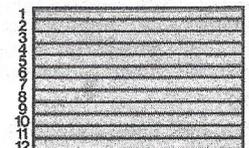
3. Einteilung in **Neunteil**:
(16 Felder pro Neunteil)
Die 9 Neunteil erhalten ihre Bezeichnung aufgrund der Illustration!



4. Einteilung in **Buchstabenreihen**:
(12 Felder pro Reihe)



5. Einteilung in **Zahlenreihen**:
(12 Felder pro Reihe)



Vorbereitung des Spieles:

Das Spiel läßt sich sehr gut **zu zweit** spielen. Der eine Spieler übernimmt die Rolle der TKKG-Bande, der andere die Rolle der 4 Ganoven.

Bei mehr Mitspielern müssen **zwei Parteien** gebildet werden, die nicht unbedingt gleich stark sein müssen. (Die Spieler einer Partei wechseln sich beim Würfeln ab und beraten miteinander ihr Vorgehen.)

Die Person oder Partei, welche die Rolle der TKKG-Bande übernommen hat (im weiteren Verlauf nur noch **TKKG-Bande** genannt), stellt ihre 4 Figuren (Tim, Karl, Klößchen und Gaby) auf die 4 **Eckfelder** des Spielplanes (A1, A12, L1, L12).

Spielanleitung

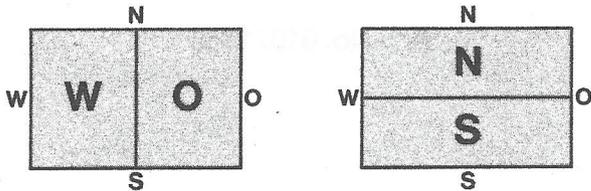
Zahl der Spieler: 2 und mehr
Alter: ab 10 Jahren
Spielmaterial: Großer Spielplan
4 TKKG-Spielfiguren
(Tim, Karl, Klößchen und Gaby)
4 Spielfiguren als Ganoven
33 „Kommissar Zufall“-Karten
2 Würfel (1 Augen- und
1 Himmelsrichtungswürfel)
Ausführliche Spielanleitung

Erklärung des Spielplanes:

Der Spielplan zeigt ein abwechslungsreiches Gelände im „Teufelsmoor“. Darauf „verstecken“ die Ganoven den „Schatz“, den die TKKG-Bande im Laufe eines Spieles finden soll. Zur exakten Orientierung ist der Plan in **144 Felder** eingeteilt. Auf diesen Feldern ziehen die Spielfiguren. Mit Hilfe eines Koordinatensystems kann jedes Feld durch eine Buchstaben-Zahlen-Kombination (z.B. A 5) genau bestimmt werden. Zur weiteren Orientierung sind an den 4 Spielplanseiten die **4 Himmelsrichtungen** angegeben.

Um das „Versteck des Schatzes“ (eines der 144 Felder) zu finden, ist es notwendig, die Möglichkeiten des Versteckes Schritt für Schritt einzugrenzen. Bei dieser gedanklichen Eingrenzung helfen die unterschiedlich starken Linien des Gitternetzes. Je nach Betrachtungsweise ergeben sich verschiedene Einteilungen des Spielplanes:

1. Einteilung in Hälften: (72 Felder pro Hälfte)



2

Die Eckfelder sind also die Startfelder der TKKG-Bande. Es spielt dabei keine Rolle, auf welchem Eckfeld welche Figur steht.

Die andere Person oder Partei, welche die Rolle der Ganoven übernommen hat (im weiteren Verlauf nur noch **Ganoven** genannt), stellt ihre 4 Figuren auf die **4 mittleren Felder** des Spielplanes (F 6, G 6, F 7, G 7). Die Ganoven starten also in der „Hütte“.

Nun werden die **33 Karten**, die die Bezeichnung „**Kommissar Zufall**“ tragen, gut gemischt und **verdeckt** in einem Stoß an der Seite des Spielplanes abgelegt.

Als nächstes würfelt man mit dem Augenwürfel um die höchste Zahl, damit feststeht, ob TKKG oder die Ganoven mit dem Spiel beginnen.

Und nun der wichtigste Teil der Vorbereitung:

Die Ganoven suchen sich **irgendein Feld** der 144 Felder aus und „vergraben“ auf diesem Feld den „Schatz“, was soviel bedeutet, daß sie die **Buchstaben-Zahlen-Kombination dieses Feldes** auf einen Notizzettel notieren. Die **TKKG-Bande darf diese Notiz nicht sehen!** Der „Schatz“ existiert also nur symbolisch in Form einer Buchstaben-Zahlen-Kombination, die sich die Ganoven ausgedacht und notiert haben.

Wichtig:

Der „Schatz“ kann auf **jedem** der 144 Felder „versteckt“ werden, auch auf den Startfeldern von TKKG oder Ganoven!

Ziel des Spieles:

Die beiden Parteien (bzw. Personen) haben unterschiedliche Ziele: Die **TKKG-Bande** versucht durch Sammeln von Informationen, durch Gefangennahme von Ganoven-Figuren und durch geschicktes Ziehen mit den eigenen Figuren das „**Versteck des Schatzes**“ (= die auf dem Notizzettel festgehaltene Buchstaben-Zahlen-Kombination) herauszubekommen. Die **Ganoven** versuchen dies zu verhindern.

Ein Spiel dauert im Höchstfall so lange, bis alle 33 „Kommissar Zufall“-Karten gezogen worden sind.

Wenn die TKKG-Bande bis zu diesem Zeitpunkt das Feld des „Versteckes“ nennen kann, hat sie gewonnen. Tippt sie mit der Benennung des gesuchten Feldes daneben, haben die Ganoven gewonnen.

4

Was ist, wenn 3 TKKG-Figuren gefangen wurden?

Sollte es den Ganoven durch Zufall oder Können (!) gelingen, **3 TKKG-Figuren** gleichzeitig in „Gefangenschaft“ zu haben, so tritt eine ganz außergewöhnliche Situation ein:

Die Ganoven dürfen, wenn sie alle 3 TKKG-Figuren wieder „freilassen“, den „Schatz neu verstecken“! Sie dürfen eine neue Buchstaben-Zahlen-Kombination festlegen.

Die ursprüngliche Kombination wird dadurch hinfällig, die TKKG-Bande muß ab jetzt nach dem neuen „Versteck“ suchen – ein schwerer Rückschlag für sie, besonders wenn dieser Fall kurz vor Spielende eintritt.

Wichtig:

Die „Kommissar Zufall“-Karten werden deswegen **nicht** noch einmal neu gemischt. Es läuft alles normal weiter.

Was ist, wenn man alle 4 Figuren des Gegners fängt?

Tritt dieser (äußerst) seltene Fall ein, so **gewinnt** die Partei, der es gelungen ist, die 4 gegnerischen Figuren zu fangen. Das Spiel ist dann zu Ende.

Wann darf die TKKG-Bande das Feld des Versteckes nennen?

Die TKKG-Bande **darf** zu jedem Zeitpunkt des Spieles das Feld benennen, auf dem sie den „Schatz“ vermutet. Die TKKG-Bande **muß** das Feld benennen, wenn alle 33 „Kommissar Zufall“-Karten gezogen wurden.

Es gilt aber:

Nur eine Benennung des „Versteckes“ ist erlaubt.

Tippt die TKKG-Bande bei dieser Benennung daneben, so verliert sie das Spiel – egal zu welchem Zeitpunkt. Tippt sie richtig, hat sie gewonnen.

Es ist also vorteilhaft, mit der Benennung des Versteckes so lange zu warten, bis man sich wirklich sicher ist!

Spätestens aber nach der 33. Karte muß man ein Feld benennen.

Zieht man eine **Bonus-Karte**, mit der eine **gegnerische Figur** freikommt, so wird sie einfach wieder abgelegt. Sie geht damit dem Gegner verloren!

Zu diesen 3 Gruppen kommt noch eine einzelne Karte hinzu:

Die Karte „**NIX LOS**“. Sie hat keinerlei Bedeutung, außer daß sie Schadenfreude oder Ärger hervorrufen könnte.

Wer sie zieht, legt sie einfach wieder ab!



Grundsätzlich gilt für alle „Kommissar Zufall“-Karten:

Jede Karte wird – nachdem der Spieler ihrer Bedeutung nach gehandelt hat – wieder abgelegt. Ausnahme: Die **Bonus-Karten**. Und zwar in einem **offenen** Stapel, der sich mit der Zeit neben dem verdeckten Stoß bildet. Dieser letztere wird immer kleiner. Ist die **33. Karte** gezogen, ist das Spiel zu Ende. Spätestens dann sollte die TKKG-Bande das Feld, auf dem der „Schatz“ versteckt ist, kennen.

Das Gefangennehmen von gegnerischen Figuren

Gelangt man auf ein Feld, auf dem sich bereits eine **gegnerische** Figur befindet, so darf diese geworfen (= gefangen genommen) werden. Die gefangene Figur wird aus dem Spiel genommen und geht – bis sie wieder befreit wird (was sofort geschehen kann, wenn man das nötige Mittel dazu hat) – in den Besitz des Gegners über. Diese Regel gilt für TKKG und Ganoven.

Das Befreien von gefangenen Figuren

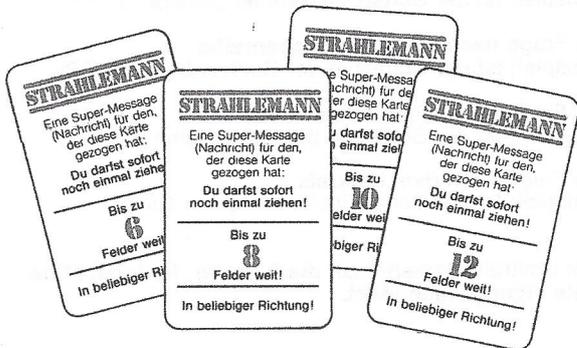
1. Möglichkeit: **Durch Bonus-Karten**

Jede gefangene Figur (egal, ob TKKG oder Ganove) kann **jederzeit** durch eine entsprechende **Bonus-Karte** wieder ins Spiel gebracht werden. Die verwendete Bonus-Karte wird nach der „Befreiung“ abgelegt. **Eine Bonus-Karte kann nur zur „Befreiung“ einer Figur verwendet werden.**

11

9

2. Gruppe: Die Strahlemann-Karten



Wer eine solche Karte zieht, darf mit einer **beliebigen** seiner 4 Figuren in eine **beliebige** Richtung **bis zu 12** (10, 8, 6) Felder weit ziehen. „Bis zu“ gibt die größte Weite an, natürlich kann man auch darunter bleiben!

Strahlemann-Karten gelten gleichermaßen für TKKG und Ganoven. Strahlemann-Karten ermöglichen es, zwei- oder mehrmals hintereinander zu ziehen.

3. Gruppe: Die Bonus-Karten



Zieht man eine **Bonus-Karte**, mit der eine **eigene Figur** freikommt, so kann man sie behalten, bis man sie braucht, bzw. eine gefangene Figur sofort befreien.

Verlauf des Spieles:

Das Ziehen

Der erste Spieler würfelt mit **beiden Würfeln** gleichzeitig. Danach zieht er mit **einer beliebigen** seiner 4 Spielfiguren **geradlinig** so viele Felder, wie er Augen geworfen hat, in die **Himmelsrichtung**, die der andere Würfel vorschreibt (z.B. 3 Felder nach Norden, 5 Felder nach Osten usw.).

Zeigt der Himmelsrichtungs-Würfel ein **Sternchen**, so darf sich der Spieler die **Himmelsrichtung selbst aussuchen** (die Zugweite ist jedoch nach wie vor durch den Augenzwürfel vorgeschrieben!).

Jede Person oder Partei hat in der Regel nur **einen Wurf**, dann ist der Gegner wieder an der Reihe.

Die Zufalls-Felder

Gelangt man mit seiner Spielfigur auf ein **Zufalls-Feld** (erkennbar an dem aufgedruckten Stern), so darf man vom Stoß der „Kommissar Zufall“-Karten die **oberste** nehmen und das ausführen, was diese Karte gestattet.

Die „Kommissar Zufall“-Karten

Die 33 Karten kann man in 3 Gruppen unterteilen:

1. Gruppe: Die Informations-Karten

Typ 1



Typ 2



Typ 3

INFORMATION

Sind die Juwelen im Neunteil ...

N

Waldchen	Sindloch	Sandgrube
Drei Wunden	Hölzer	Schwarzpflanz
Stroh	Sumpf	Schliff

S

(Nach einem Neunteil fragen!)

Antwort: Ja/Nein

Typ 4

INFORMATION

Sind die Juwelen in der Buchstabenreihe ...

A B C D E F G H I J K L

(Nach einer Reihe fragen!)

Antwort: Ja/Nein

Typ 5

INFORMATION

Sind die Juwelen in der Zahlenreihe ...

(Nach einer Reihe fragen!)

Antwort: Ja/Nein

Typ 6

INFORMATION

Sind die Juwelen im Umkreis von ... (Tim, Karl, Klößchen, Gabby)

X	X	X
X	X	X
X	X	X

(Umkreis = die neun Felder, in deren Mitte die genannte Figur gerade steht!)

Antwort: Ja/Nein

Wenn die **TKKG-Bande** eine solche Karte zieht, darf sie den Ganoven **eine der Karte entsprechende Frage** stellen. Die gestellte Frage **muß** von den Ganoven wahrheitsgemäß mit **JA** oder **NEIN** beantwortet werden. Damit die Ganoven mit **JA** oder **NEIN** antworten können, muß die Frage **unbedingt so formuliert werden**, wie es auf den Karten angegeben ist.

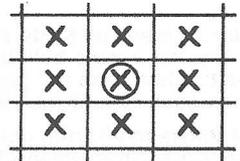
Es gibt 6 Fragen-Typen:

1. Typ: Die Frage nach einer **Hälfte**.
(Beispiel: Ist der Schatz (die Juwelen) in der Hälfte Süd?)
2. Typ: Die Frage nach einem **Viertel**.
(Beispiel: Ist der Schatz im Viertel Nord-Ost?)

3. Typ: Die Frage nach einem **Neunteil**.
(Beispiel: Ist der Schatz im Neunteil „Sumpf“?)
4. Typ: Die Frage nach einer **Buchstabenreihe**.
(Beispiel: Ist der Schatz in der Buchstabenreihe F?)
5. Typ: Die Frage nach einer **Zahlenreihe**.
(Beispiel: Ist der Schatz in der Zahlenreihe 9?)
6. Typ: Die Frage nach dem **Umkreis**.
(Beispiel: Ist der Schatz im Umkreis von Tim?)

Unter einem Umkreis versteht man die **9 Felder**, in deren **Mitte die genannte Figur gerade steht**.

Zum Umkreis einer Figur gehört auch das Feld, auf dem die genannte Figur steht (insgesamt 9 Felder!).



Wichtig:

Der Umkreis von **TKKG-Figuren** ändert sich laufend – je nachdem, wo sich die in der Frage genannte Figur gerade befindet. Am Rand oder in Ecken verringern sich logischerweise die Felder eines Umkreises.

Außerdem gilt:

Man darf nur nach dem Umkreis von **TKKG-Figuren** fragen, nicht nach dem Umkreis von Ganoven.

Wenn die **Ganoven** eine Informations-Karte ziehen, so geht diese Frage für die **TKKG-Bande** verloren! Sie kann von der **TKKG-Bande nicht** gestellt und dementsprechend auch **nicht** beantwortet werden. (Je mehr Informations-Karten von den Ganoven gezogen werden, desto weniger Fragen nach dem Versteck kann die **TKKG-Bande** stellen. Dadurch sinkt natürlich die Chance, das Versteck zu finden...)