

Nach Motiven von  
**Edgar Wallace**  
**Goldraub in London**

Ein spannendes Familienspiel für 3 bis 6 Detektive ab 12 Jahre

Spielidee: Knut-Michael Wolf

London, 1925: Eine Serie von Einbrüchen beunruhigt die Londoner Banken. Eine geheimnisvolle Bande hat sich darauf spezialisiert, bei Nacht in streng gesicherte Tresorräume einzudringen und die dort lagernden Goldbarren abzutransportieren.

Scotland Yard steht vor einem Rätsel. Ein ganzes Heer von Detektiven jagt hinter den Tätern her.

Doch die Ermittlungen gestalten sich schwierig: Die Bande hält ihre Beute offensichtlich an mehreren Orten versteckt. Unter den Kriminalisten entwickelt sich ein harter Konkurrenzkampf. Vom Ehrgeiz gepackt, versucht jeder im Alleingang, möglichst viele Verstecke zu finden. Denn: Dem erfolgreichsten Detektiv winken Lob und Beförderung.

### Zum Spiel gehören:

- 1 Spielplan  
Er zeigt 37 nummerierte Sektoren, die den schematisierten Stadtplan von London darstellen. Um die Sektoren verläuft am Stadtrand der „Fahndungsweg“.
- 37 Sektor-Karten  
Jede Karte bezeichnet einen bestimmten Sektor des Stadtplans.
- 12 TIP-Karten  
Diese Karten (6 x FALSCHER SPUR, 6 x GOLDBARREN) dienen als Hinweise während der Fahndung.
- 1 Fahndungsblock  
Auf diesen Blättern werden die Ergebnisse der Ermittlungen notiert.
- 6 Detektivfiguren
- 1 Markierungsstein für die Rundenzählung

### Die Vorbereitung des Spiels

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Detektivs.

Er erhält:

- 1 Fahndungsblatt
- 1 Spielfigur
- 2 TIP-Karten:           1 x FALSCHER SPUR  
                                  1 x GOLDBARREN

Alle Spieler benötigen einen Bleistift.

Jeder Spieler stellt seine Detektivfigur auf eines der **Eckfelder** des Fahndungsweges. Jeder Detektiv muß von einem anderen Feld aus starten.

Die 37 Sektor-Karten werden gut gemischt.

- Jeder Spieler erhält dann **verdeckt drei** Karten. Die restlichen Karten werden ebenfalls verdeckt beiseite gelegt, sie werden in diesem Durchgang nicht mehr benötigt.

Jeder der Spieler kennt nun drei Verstecke der Goldräuber. Diese Informationen hält aber jeder vor den Mitspielern geheim.

Jeder Spieler legt seine drei Sektor-Karten **verdeckt** vor sich auf den Tisch.

Dann wird festgelegt, wieviele Runden das Spiel dauern soll. Anfänger sollten mit 10 Runden beginnen. Mit zunehmender Spielerfahrung kann die Rundenzahl reduziert werden, fortgeschrittene Spieler werden mit 5 Runden auskommen.



Der Markierungsstein für die Rundenzählung wird auf das entsprechende Feld gelegt (auf „10“, wenn 10 Runden gespielt werden, usw.).

Ein Startspieler wird ermittelt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

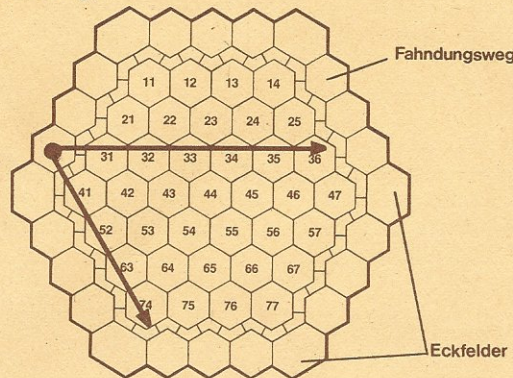
## Der Spielablauf

Wer an die Reihe kommt, zieht mit seiner Spielfigur bis zu sechs Felder weiter – auf dem „Fahndungsweg“, im Uhrzeigersinn.

- Die Spielfigur kann 1 bis 6 Felder weit ziehen.
- Besetzte Felder werden übersprungen und zählen NICHT mit. Deshalb können niemals zwei Figuren auf einem Feld stehen.

Nach diesem Zug sucht der Spieler von seinem neuen Standort aus die Stadt nach einem Goldversteck ab.

- Gesucht werden kann immer nur in EINER Richtung und zwar immer eine gerade Sektor-Reihe entlang (Abbildung).



Von seinem Standort aus kann der Spieler EINE der beiden Sektor-Reihen absuchen.

Nachdem der Spieler angesagt hat, welche Sektor-Reihe er absucht, müssen die anderen Spieler antworten – mit Hilfe ihrer TIP-Karten.

- Jeder Spieler prüft seine drei Sektor-Karten. Diese Sektor-Karten zeigen ihm, daß er in diesen drei Sektoren bereits Goldbarren gefunden hat.
- Hat ein Spieler in der Reihe, die gerade abgesucht wird, **ein oder mehrere Verstecke** mit Goldbarren, so muß er die Karte **GOLDBARREN** bereit legen.
- Hat ein Spieler in dieser Reihe **kein Goldversteck**, so muß er die Karte **FALSCHES SPUR** bereit halten.

Die Spieler antworten nach einem besonderen Verfahren:

- Zuerst antwortet der Spieler **LINKS** vom Fragesteller, indem er seine TIP-Karte **verdeckt** an seinen **LINKEN** Nachbarn weitergibt.
- Der schaut sich diese Karte an, fügt seine TIP-Karte hinzu und reicht **BEIDE** Karten **verdeckt** nach **LINKS** weiter.
- Diese Prozedur wiederholt sich solange, bis alle TIP-Karten beim Fragesteller eingetroffen sind.
- Wichtig: Nur TIP-Karten werden vorgezeigt, niemals Sektor-Karten.

Der Fragesteller sagt laut an, wieviele Karten **GOLDBARREN** er erhalten (!) hat. Achtung: Der Fragesteller darf die eigenen TIP-Karten **NICHT** mit angeben!

Achtung: Eine Karte **GOLDBARREN** besagt nur, daß in dieser Reihe mindestens ein Goldversteck liegt.

- Dann gibt er die TIP-Karten verdeckt an seinen **RECHTEN** Nachbarn zurück.
- Dieser nimmt seine Karte wieder an sich und gibt den Rest der Karten verdeckt nach **RECHTS** weiter, bis jeder Spieler wieder seine TIP-Karte erhalten hat.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe: Er bewegt seinen Spielstein und sucht eine Felderreihe ab.

Sobald alle Spieler einmal am Zug waren (als Fragesteller), wird der Rundenzähler um ein Feld nach unten gesetzt. Erreicht er das Feld 0, ist das Spiel beendet.

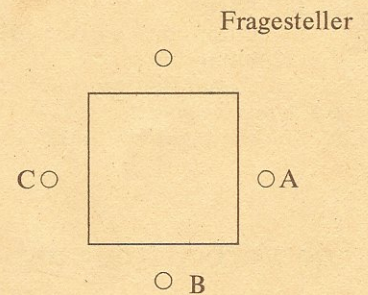
Jeder Spieler wird natürlich alle Antworten und Informationen auf seinem Fahndungsblock sofort notieren. Da es sehr wichtig ist, wie man seine Informationen zu Papier bringt, folgen hierzu spezielle Hinweise unter „Tips zum Spiel!“.

Ziehen: Beliebig, 1 bis 6 Felder weit

Suchen: Vom neuen Standort aus eine Sektor-Reihe

Antwort: Nur mit **einer** TIP-Karte  
Nur für die abgesuchte Reihe

Beispiel:



Fragesteller sucht Sektorenreihe ab.

A antwortet, indem er seine TIP-Karte an B gibt.

B sieht TIP-Karte von A an, fügt seine TIP-Karte hinzu und gibt beide an C weiter.

C sieht beide Karten an, fügt seine TIP-Karte hinzu und gibt die drei Karten an den Fragesteller.

Fragesteller sieht die drei Karten an und nennt die Anzahl der Karten **GOLDBARREN**.



## Das Entdecken eines Versteckes

Wenn ein Spieler zu wissen glaubt, auf welchem Sektor sich ein Versteck befindet UND welcher Detektiv die entsprechende Sektor-Karte besitzt, kann er das Spiel sofort unterbrechen und seine „Vermutung“ bekanntgeben.

- Ist seine Vermutung richtig, kann sich der Spieler auf seinem Fahndungsblatt Punkte gutschreiben. Für die Entdeckung eines Versteckes erhält er den 10-fachen Rundenwert in Punkten.  
Der Rundenwert wird vom Markierungsstein auf dem Rundenzähler angezeigt.

Beispiel: Der Rundenzähler steht auf „5“ – der Spieler darf sich 50 Punkte notieren.

Der Detektiv, der die „entdeckte“ Sektor-Karte besitzt, muß sie aufdecken und offen liegen lassen.

- Wer richtig getippt hat, darf sofort eine zweite Vermutung äußern. Ein Spieler darf nicht mehr als zwei Vermutungen pro Runde äußern.
- War die Vermutung falsch, muß der Spieler den 5-fachen Rundenwert von seinem Punktekonto abziehen.

Beispiel: Der Rundenzähler steht auf „6“ – der Spieler muß sich -30 Punkte eintragen.

Außerdem darf man nach einem falschen Tip erst wieder in der nächsten Runde eine Vermutung äußern. Das heißt, erst nachdem der Rundenzähler verändert wurde. Das Punktekonto kann unter Null sinken, wenn man mit seinen Tips häufig daneben liegt.

## Spielende

Sobald der Rundenzähler das Feld „0“ erreicht, endet das Spiel sofort. Wer die höchste Punktezah erreicht hat, ist der beste Detektiv: Er gewinnt das Spiel.

Liegen nur noch eine oder mehrere Sektor-Karten eines einzigen Spielers verdeckt auf dem Tisch, so endet das Spiel vorzeitig. Auch dann gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktezah.

## TIPS ZUM SPIEL

### Spieldauer

Bei Ihrer ersten Partie sollten Sie die vorgesehene Rundenskala voll ausnutzen, also 10 Runden spielen.

Wenn Sie das Spiel besser kennen, kommen Sie mit weniger Runden aus. Spielt man zu fünf oder zu sechst, schaffen es einige Meisterdetektive in nur vier Runden, alle Goldverstecke zu entdecken.

### Ermittlungen

Wenn Sie ansagen, in welcher Sektor-Reihe Sie nach Goldverstecken suchen, können Sie einen Bleistift in die betreffende Reihe legen, damit es keine Mißverständnisse gibt.

### Notizen

Halten Sie alle Informationen, die Sie bekommen, auf Ihrem Fahndungsblatt fest. Nur durch systematische Aufzeichnungen kommen Sie dahinter, wo die Goldverstecke liegen und wem die entsprechenden Sektor-Karten gehören.

Das Fahndungsblatt wurde so gestaltet, daß Sie am Ende der jeweils sieben Sektor-Reihen (die in drei Richtungen liegen) kurz festhalten können, wieviele Verstecke sich in der jeweiligen Reihe befinden und – soweit Sie das wissen – wer die dazugehörige Karte besitzt.

Beispiel für eine Spielsituation:

- Es spielen Anton, Bert, Christl, Doris und Elli.
- Anton ist am Zug und sucht die Reihe 31 – 36 ab.
- Bert besitzt die Karte mit der Sektornummer 32, gibt also die TIP-Karte GOLD-BARREN verdeckt an Christl.
- Christl weiß nun, daß Bert in dieser Reihe (mindestens) ein Goldversteck hat. Sie weiß aber nicht, in welchem Sektor.

Wer glaubt, Ort und Besitzer eines Versteckes zu kennen, kann sofort eine „Vermutung“ äußern.

Beispiel:

„Spieler C besitzt ein Goldversteck in Sektor 32!“

Ist die Vermutung richtig, erhält der Spieler Pluspunkte:  
10x den Rundenwert

Ist die Vermutung falsch, erhält der Spieler Minuspunkte:  
5x den Rundenwert

Das Spiel endet, sobald der Rundenzähler auf die „0“ gesetzt wird.

Oder: wenn alle Goldverstecke aufgedeckt sind.

Oder: wenn nur noch 1 Spieler nicht entdeckte Goldverstecke besitzt.

Abkürzungen für die Namen der Mitspieler finden!

Feste Abkürzungen für die erhaltenen Informationen einhalten.

Beispiel:

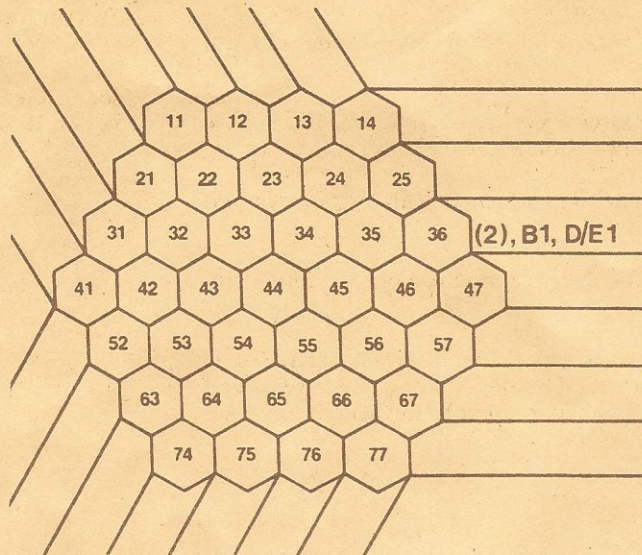
1. Anzahl der Verstecke pro Reihe (2)
2. Festgestellte Besitzer: B1
3. Vermutete Besitzer: D/E 1



- Christl selbst hat in dieser Reihe kein Goldversteck, legt deshalb ihre TIP-Karte FALSCHER SPUR zu Berts Karte und gibt beide Karten verdeckt weiter an Doris.
- Doris weiß nun, daß entweder Bert oder Christl in dieser Reihe ein Versteck haben. Sie fügt ihre TIP-Karte hinzu und gibt die drei Karten weiter an Elli.
- Elli fügt auch ihre Karte hinzu und gibt schließlich vier TIP-Karten an Anton, den Fragesteller.
- Anton verkündet nun laut, wieviele Karten GOLDBARREN er erhalten hat und gibt die TIP-Karten wieder zurück – zuerst an Elli, diese an Doris usw.

Angenommen, Anton hat zwei Karten GOLDBARREN erhalten, so könnte das Blatt von Christl nach diesem Zug so aussehen:

In Reihe 31-36 liegen 2 Verstecke. Eines hat Bert, das andere hat entweder Doris oder Elli.



Berücksichtigen Sie bei Ihren Überlegungen, daß EINE Karte GOLDBARREN nur aussagt, daß ein Spieler dort mindestens ein Versteck hat. Sie wissen nicht, ob er zwei oder sogar drei Verstecke in dieser Reihe hat.

Außerdem müssen Sie bedenken, daß der Spieler, der am Zug ist, nur bekannt gibt, wieviele Karten GOLDBARREN er erhalten hat. Sie wissen nicht, ob der Spieler dort selbst nicht auch ein Versteck hat.

Ziehen Sie also nicht den voreiligen Schluß, daß in einer Reihe kein Versteck ist, wenn nur Karten FALSCHER SPUR gemeldet werden.

Und nun viel Spaß bei Ihren Ermittlungen.

Produktverantwortung: Reiner Müller



Altenburg-Stralsunder AG  
D-7022 Leinfelden