

# Donna Leon

## *Gefährliches Spiel*

### *Commissario Brunetti ermittelt*

Eine venezianische Mörderjagd für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Leo Colovini · Design: DE Ravensburger, J. Krause (Spielfiguren), KniffDesign (Spielanleitung)

Illustration: Eckhard Freytag · Redaktion: Philipp Sprick

Ravensburger Spiele® Nr. 26 510 7

### *Inhalt*

#### Die Orte des Geschehens:

- 1 Spielplan von Venedig
- 1 Spieltafel „Piazza“
- 1 Spieltafel „Wache“



Piazza



Wache

#### Die handelnden Personen:

- 4 Spielfiguren:  
Die Polizisten Commissario Brunetti (Grün),  
Vice-Questore Patta (Gelb) und  
Ispettore Vianello (Blau) sowie  
Brunettis Ehefrau Paola (Weiß)
- 36 Personenkarten vermeintlich braver Bürger
- 36 Personenchips derselben Personen



Spielfiguren



Personenkarten



Personenchips

#### Das Fahndungsmaterial:

- 4 Würfel in den Farben der Spielfiguren  
(mit Augenzahlen von 1–3)
- 54 Ermittlungskarten
- 4 Sichtschirme
- 8 Punktechips
- 8 Tatortchips



Würfel



Ermittlungskarten



Punktechips



Tatortchips



Spielplan

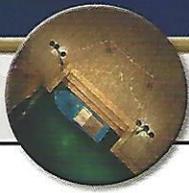


Sichtschirm



Liebe Spieler!

Bevor ihr diese Anleitung lest, baut zuerst das Spiel auf, wie es auf dem beiliegenden Übersichtsblatt gezeigt wird.



## Spielidee und Spielziel

In Venedig ist ein Mord geschehen!

Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Commissario Brunetti & Co., um das Verbrechen aufzuklären. Dazu suchen und befragen sie in ganz Venedig Informanten. Diese weisen ihnen den Weg zu den Verdächtigen. Für erfolgreiche Befragungen der Informanten und die Festnahme von Verdächtigen erhalten die Spieler Ermittlungspunkte. Ist der Mörder gefasst, endet die Partie.  
Wer jetzt die meisten Ermittlungspunkte besitzt, gewinnt Donna Leons »Gefährliches Spiel«.

## Spielablauf

Wer zuletzt in Venedig war, beginnt. Danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.  
Wer an der Reihe ist, führt als Spielzug die folgenden 3 Aktionen nacheinander aus:

### 1. Würfeln und Figur auswählen

### 2. Ermittlungskarten ziehen

### 3. Ermitteln:

- **Figur bewegen**
- **Befragungen und Verhöre**
- **Ermittlungskarten ausspielen**

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und führt dieselben Aktionen aus usw.



## 1. Würfeln und Figur auswählen

Vorab: In diesem Spiel haben die Spieler keine eigene Spielfigur. Wenn man an der Reihe ist, wählt man aus, mit welcher der 4 Figuren man seinen Spielzug machen will.

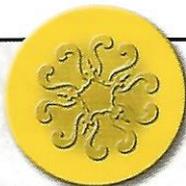
Und das geht so:

- Als Erstes wirft der Spieler alle 4 Würfel gleichzeitig.
- Dann wählt er **einen** Würfel und damit eine Figur aus. Denn die Farbe dieses Würfels bestimmt, welche Figur der Spieler **in diesem Spielzug** bewegt. Die restlichen Würfel braucht er in seinem Spielzug nicht mehr.



### Beispiel:

Spieler A wirft alle 4 Würfel. Er wählt den grünen Würfel und damit die grüne Figur (Commissario Brunetti) aus. Das bedeutet, er bewegt in seinem Spielzug nur die grüne Figur. Wenn später Spieler B an der Reihe ist, wird auch er alle 4 Würfel werfen und danach für seinen Spielzug eine beliebige der 4 Figuren auswählen – auch er könnte also Brunetti nehmen. Und auch Spieler A kann in seinem darauffolgenden Spielzug nach dem Würfeln wieder aus allen 4 Figuren eine auswählen – er ist also nicht auf Brunetti festgelegt.



## 2. Ermittlungskarten ziehen

Als Zweites darf der Spieler evtl. Ermittlungskarten ziehen. Wie viele Ermittlungskarten er bekommt, hängt von der Augenzahl des gewählten Würfels ab:

Augenzahl gewählter Würfel	Anzahl Ermittlungskarten
1	2
2	1
3	0

Die Ermittlungskarten nimmt der Spieler vom Nachziehstapel direkt auf die Hand. Er darf sie sofort verwenden. Ihr Einsatz ist unter „Ermittlungskarten ausspielen“ (Seite 7) erklärt. Man darf beliebig viele Ermittlungskarten auf der Hand haben.

## 3. Ermitteln:

Als Drittes bewegt der Spieler die ausgewählte Figur von Ort zu Ort (siehe Figur bewegen, Seite 3), führt dort jeweils Befragungen/Verhöre durch (Seite 4), bewegt evtl. wiederum die Figur etc. Währenddessen kann er zu beliebigen Zeitpunkten passende Ermittlungskarten ausspielen (Seite 7).



## • Figur bewegen

Die Figuren bewegen sich generell in beliebiger Richtung entlang des Wegenetzes von Ort zu Ort.

Die Augenzahl des gewählten Würfels zeigt an, wie viele Bewegungspunkte diese Spielfigur hat, also wie viele Bewegungen der Spieler mit dieser Figur macht. Ein Bewegungspunkt wird immer dann verbraucht, wenn die Figur auf einem Ort stehen bleibt. Manchmal **muss** die Figur stehen bleiben, manchmal **kann** sie freiwillig stehen bleiben:

Wann **muss** die Figur stehen bleiben?

- Trifft die Figur entlang des Wegenetzes auf einen **Ort mit Chip**, **muss** sie dort stehen bleiben. Dies kostet 1 Bewegungspunkt.
- Ist es ein **Personenchip**, trifft die Figur dort auf eine Person und befragt/verhört sie. Wie das geht, wird später erklärt.
- Ist es ein **Tatortchip**, inspiziert die Figur in aller Ruhe einen Tatort – ansonsten passiert nichts.

Wann **kann** die Figur stehen bleiben?

- Auf Orten **ohne Chips darf** der Spieler stehenbleiben. Dies kostet 1 Bewegungspunkt.  
Stehen zu bleiben ergibt Sinn, um anschließend das Vaporetto oder Polizeiboot zu nutzen (siehe Ermittlungskarten Seite 8).
- Orte ohne Chips **darf** der Spieler aber auch **kostenlos** überspringen.

In beiden Fällen kann der Spieler die Figur anschließend weiterziehen, falls er noch Bewegungspunkte übrig hat oder passende Ermittlungskarten ausspielt.

Hat der Spieler alle Bewegungspunkte verbraucht und möchte keine Ermittlungskarten mehr ausspielen, endet sein Spielzug. Nur in Ausnahmefällen endet der Spielzug bereits früher. Diese sind in der Anleitung mit einem  markiert.

**Beispiel:** Der Spieler bewegt in diesem Spielzug Commissario Brunetti. Der grüne Würfel zeigt 3 Bewegungspunkte. Brunetti steht anfangs auf dem Ort Santa Maria Formosa.



### 1. Bewegungspunkt:

Der Spieler bewegt Brunetti auf den Ort Ca' Farsetti. Dort muss er wegen des Personenchips stehen bleiben.

Anschließend befragt/verhört er die Person (siehe Seite 4).



### 2. Bewegungspunkt:

Danach bewegt er Brunetti nach La Fenice. Auf dem Weg überspringt er einen Ort. Das ist erlaubt und kostet keinen Bewegungspunkt, weil dort kein Chip liegt. Auf La Fenice muss er wegen des Personenchips stehen bleiben.

Anschließend befragt/verhört er die Person (siehe Seite 4).

### 3. Bewegungspunkt:

Anschließend bewegt er Brunetti zu Harry's Bar. Diesen Ort dürfte er kostenlos überspringen, denn dort liegt kein Chip. Er darf dort aber stehen bleiben, was ihn jedoch seinen dritten Bewegungspunkt kostet.

Anschließend könnte er von dort z. B. mit dem Vaporetto fahren (siehe Ermittlungskarten, Seite 8).

## • Befragungen und Verhöre

**Wichtig:** Nach *jeder Bewegung* auf einen Ort mit Personenchip befragt die Spielfigur die Person, auf die sie dort trifft. Das bedeutet, der Spieler schaut sich *geheim* den Personenchip an. Dann überprüft er, ob die Personenkarte dieser Person offen ausliegt.

Dabei gibt es 4 Möglichkeiten:

Die **Personenkarte** der Person...

- liegt auf der Piazza aus: Die Person ist ein **Informant**.
- liegt auf der Wache aus: Die Person ist ein **Verdächtiger**.
- liegt auf dem Vermisstenfeld aus: Die Person ist das **Opfer**.
- liegt nirgends offen aus: Die Person wird **nicht gesucht**.



**Beispiel:** Diese Personen werden als **Informanten (Piazza)** und **Verdächtige (Wache)** gesucht.

### a) Informant

Die Person ist ein **Informant**, wenn ihre **Personenkarte auf der Piazza** ausliegt. Sie kann helfen, Verdächtige ausfindig zu machen! Ob die Befragung erfolgreich verläuft, hängt von der Farbe des Personenchips und der Spielfigur ab.

#### Gleiche Farben: Erfolg

Stimmen die Farben des Informanten und der Spielfigur überein, ist die Befragung erfolgreich: Der Spieler zeigt deshalb den Personenchip, nimmt ihn vom Spielplan und die Personenkarte von der Piazza. Er legt sie gemeinsam hinter seinem Sichtschirm ab (jeder Informant zählt am Spielende 3 Ermittlungspunkte). Anschließend führt der Spieler ggf. seinen Spielzug fort.

**Anmerkung:** Die Personen einer Farbe haben mit dem gleichfarbigen Polizisten einiges gemeinsam: Sie sind ihm bekannt, stammen aus derselben Schicht, derselben Gegend oder ähnliches. Deshalb gelingt es diesem Polizisten besonders gut, sie auszuhorchen...

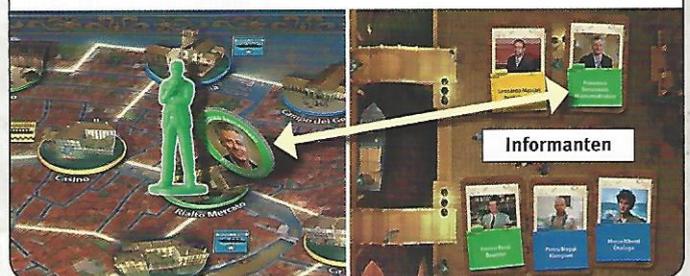
#### Ungleiche Farben: Misserfolg

Stimmen die Farben des Informanten und der Spielfigur dagegen **nicht** überein, war die Befragung nicht von Erfolg gekrönt: Der Spieler legt den Personenchip verdeckt auf den Ort zurück (und merkt ihn sich gut – vielleicht taucht er später in den Ermittlungen noch auf...). Danach führt er ggf. seinen Spielzug fort. Ausnahme: Die Ermittlungskarte „Vorladung!“ erlaubt, die Farbe des Personenchips zu ignorieren (siehe Seite 8).

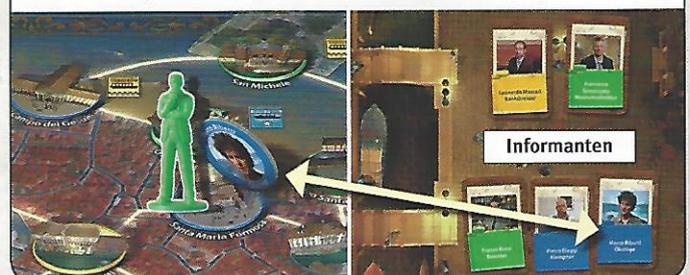
#### Besonderheiten:

- Paola** (Weiß) hat eine neutrale Farbe. Sie befragt daher Informanten **aller Farben** erfolgreich: Der Spieler erhält Personenchip und -karte und legt beides hinter seinem Sichtschirm ab.
- STOP Paola's** Spielzug endet nach erfolgreicher Befragung eines Informanten automatisch. (Er kann also auch keine Ermittlungskarten mehr ausspielen. Einzige Ausnahme: Ermittlungskarte „Unermüdlich“, siehe Seite 8.)

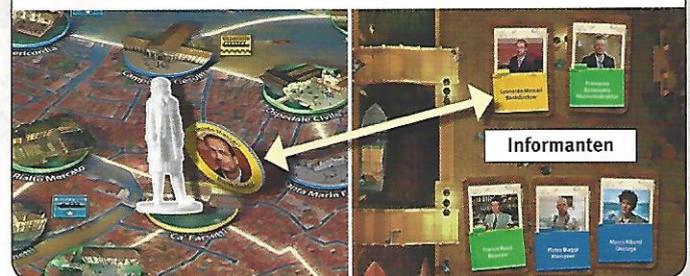
Der Museumsdirektor ist ein **Informant** (siehe unten). Die Farben von Figur und Chip sind gleich. Daher erhält der Spieler **Personenchip und -karte**.



Der Ökologe ist zwar ein **Informant** (siehe unten), die Farben von Figur und Chip sind aber nicht gleich. Der Chip kommt deshalb wieder verdeckt auf den Ort zurück.



Der Bankdirektor ist ein **Informant** (siehe unten). Für Paola hat die Farbe des Informanten keine Bedeutung. Daher ist die Befragung erfolgreich. Der Spieler erhält **Personenchip und -karte**. Sein Spielzug endet sofort.



## Piazza & Wache

Sobald eine der beiden Informantenreihen auf der Piazza leer ist, liegen genügend Hinweise auf einen Verdächtigen vor. In diesem Fall macht der Spieler **sofort** Folgendes:

- **Verdächtigen aufdecken:** Er zieht eine Personenkarte vom verdeckten Stapel. Sie zeigt den neuen Verdächtigen und wird auf der **Wache** ausgelegt: Dazu kommt sie offen auf das erste leere Verhörzimmer **auf Höhe der leeren Informantenreihe**. Der Punktechip des Verhörzimmers kommt auf die Personenkarte.
- **Neue Informanten aufdecken:** Danach füllt er die leere Informantenreihe auf der **Piazza** sofort wieder komplett mit neuen Personenkarten vom Nachziehstapel auf, indem er auf jedes Feld eine Personenkarte offen auslegt.

- **Sonderfall:** Kann kein weiterer Verdächtiger ausgelegt werden, da bereits **alle Verhörzimmer der entsprechenden Reihe belegt** sind (egal ob die Verdächtigen schon festgenommen wurden oder nicht!), kommt die neue Personenkarte auf die **Zelle**. Dies ist der Mörder! Ab diesem Moment konzentrieren sich alle Ermittlungen auf den Mörder. Das heißt, es werden ab sofort **keinerlei** Informanten und **keinerlei** Verdächtige mehr nachgelegt.

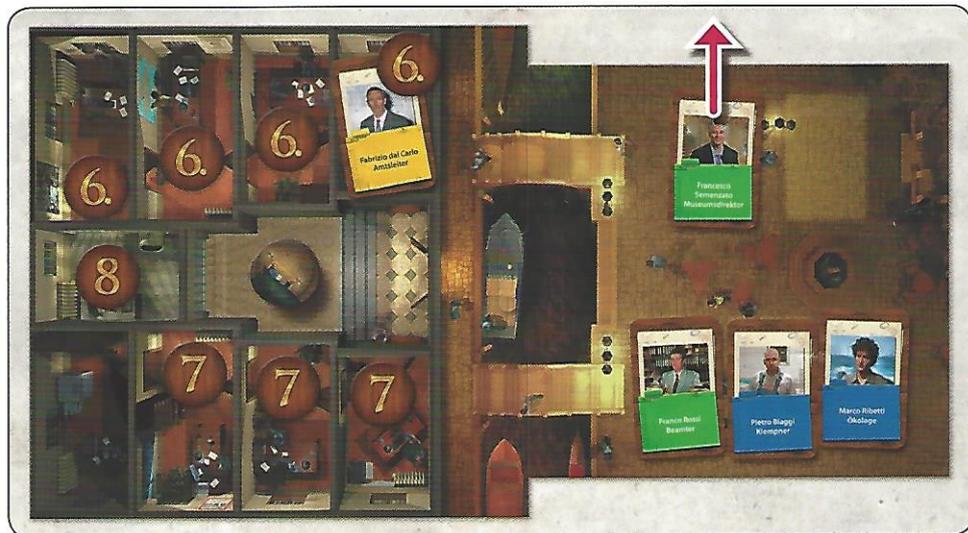
Die restlichen Personenkarten, die noch auf Piazza und Wache ausliegen, können die Spieler aber noch durch erfolgreiche Befragungen und Verhöre erhalten.

Anschließend führt der Spieler ggf. seinen Spielzug fort.

### Beispiel

1. Der Museumsdirektor wurde erfolgreich als letzter Informant der Reihe befragt.

Der Spieler unterbricht seinen Spielzug nun kurz ...



2. ... und zieht eine Personenkarte vom Stapel, die er als neuen Verdächtigen auf die Wache legt. Sie kommt in die Verdächtigenreihe, die zur leeren Informantenreihe gehört.

Er legt die Karte dort auf das erste freie Verhörzimmer. Auf die Karte legt er den Punktechip des Verhörzimmers.



3. Danach legt er auf alle Felder der leeren Informantenreihe neue Informanten vom Personenkartenstapel.

Anschließend führt er seinen Zug fort.



## b) Verdächtiger

Die Person ist ein **Verdächtiger**, wenn ihre **Personenkarte auf der Wache** ausliegt.

**Wichtig:** Nur die drei Polizisten können kraft ihres Amtes Verdächtige festnehmen. **Paola** (Weiß) ist keine Polizistin und kann daher **nie** Verdächtige festnehmen. Trifft sie auf einen Verdächtigen, legt der Spieler den Personenchip wieder verdeckt zurück auf den Ort und führt seinen Spielzug ggf. fort.

Ob das Verhör genügend Anhaltspunkte zur Festnahme bringt, hängt von der Farbe der Polizistenfigur ab.

### Gleiche Farben: Erfolg

Stimmen die Farben des Verdächtigen und des Polizisten überein, ist das Verhör erfolgreich: Es gibt genügend Verdachtsmomente und der Verdächtige wird festgenommen. Als Zeichen für die Festnahme legt der Spieler den Personenchip in das entsprechende Verhörzimmer der Wache. Von dort erhält er als Belohnung die Personenkarte und den zugehörigen Punktechip, die er gemeinsam hinter seinem Sichtschirm ablegt. Auf dem Spielplan legt der Spieler einen **Tatortchip** auf den Ort der Festnahme.

**STOP Achtung:** Nach der Festnahme eines Verdächtigen endet der Spielzug des Spielers automatisch. Er kann also auch keine Ermittlungskarten mehr ausspielen.

### Ungleiche Farben: Misserfolg

Stimmen die Farben des Verdächtigen und des Polizisten dagegen nicht überein, legt der Spieler den Personenchip wieder verdeckt auf den Ort zurück. Anschließend führt der Spieler seinen Spielzug fort.

Ausnahme: Die Ermittlungskarte „Vorladung!“ erlaubt, die Farbe des Personenchips zu ignorieren (siehe Seite 8).

### Besonderheit:

- Der Mörder wird nach denselben Regeln wie die Verdächtigen verhört und verhaftet.

## c) Opfer

Die Person ist das **Opfer**, wenn ihre **Personenkarte auf der Vermisstenanzeige** ausliegt. Das Opfer kann mit allen Figuren gefunden werden.

- Der Spieler erhält die Personenkarte des Opfers und legt ihren Personenchip zur Erinnerung an das Verbrechen auf die Vermisstenanzeige.
- Die Karte legt er hinter seinem Sichtschirm ab.
- Auf dem Spielplan legt der Spieler einen **Tatortchip** auf den Ort des Verbrechens.
- Als Belohnung erhält er 3 **Ermittlungskarten** vom Nachziehstapel auf die Hand. Er kann sie bereits im selben Spielzug einsetzen.

Der Spieler kann seinen Spielzug anschließend ggf. fortführen.

## d) Nicht gesucht

Die Person wird nicht gesucht, wenn ihre **Personenkarte nirgends** offen ausliegt.

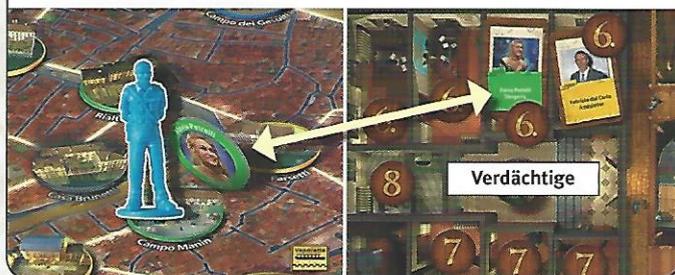
Der Spieler legt den Personenchip wieder verdeckt zurück auf den Ort. Zugleich versucht er, sich Ort und Person zu merken. Denn vielleicht taucht sie ja später noch im Rahmen der Ermittlungen auf ...

Anschließend führt der Spieler seinen Spielzug ggf. fort.

Der Amtsleiter wird als **Verdächtiger** gesucht (siehe unten). Die Farben von Figur und Chip sind gleich. Der Spieler erhält den **Punktechip** und die Personenkarte. Der Personenchip kommt auf das Verhörzimmer.



Die Sängerin wird als **Verdächtige** gesucht (siehe unten). Die Farben von Figur und Chip sind nicht gleich. Der Chip kommt daher wieder verdeckt zurück auf den Ort.



Die Nonne wird **weder** als **Informantin** **noch** als **Verdächtige** gesucht (siehe unten). Der Chip kommt wieder verdeckt auf den Ort.



## • Ermittlungskarten ausspielen

Die Ermittlungskarten erleichtern die Fahndung. Sie zeigen die Figur, zu denen sie gehören, und erlauben Sonderaktionen. Sie sind auf Seite 8 einzeln erläutert. Allgemein gilt:

- Man darf nur Ermittlungskarten von der Spielfigur ausspielen, die man in diesem Spielzug bewegt.  
*Bewegt ein Spieler in dieser Runde z. B. Brunetti, kann er auch nur Ermittlungskarten ausspielen, die (auch) Brunetti zeigen.*
- Der Spieler darf während der Aktion „Ermitteln“ **beliebig viele** passende Ermittlungskarten zu **beliebigen Zeitpunkten** ausspielen.
- Manche der Ermittlungskarten ermöglichen Bewegungen. Bewegungen durch Ermittlungskarten kosten keine Bewegungspunkte.
- Ausgespielte Karten bilden einen offenen, gemeinsamen Ablagestapel neben dem Spielplan. Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

## Spielende

Ist der Mörder festgenommen, endet das Spiel sofort. Jeder Spieler zählt nun seine Ermittlungspunkte zusammen: Für jeden **Personenchip** (=Informanten) hinter seinem Sichtschirm erhält er 3 Punkte. Für jeden **Punktechip** (=Verdächtige/Mörder) erhält er die darauf angegebenen Punkte.

Wer die meisten Ermittlungspunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Besteht ein Gleichstand, gewinnt von den beteiligten Spielern, wer das **Opfer** gefunden hat.

Hat keiner von ihnen das Opfer gefunden, gewinnt von ihnen derjenige, der insgesamt die **meisten Personenkarten** hat. Besteht dann noch immer Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

## Tipps, Tricks und Sonderfälle

### Auswahl der Figur

Tipp: Ob sich eine bestimmte Figur für den Spielzug besonders eignet, kann man mit den folgenden Fragen leicht herausfinden:

- Liegen viele Personenkarten in der Farbe der Figur aus?
- Kann ich vom Ausgangsort der Figur erfolgversprechende Personenchips erreichen?
- Ist der Würfelwurf interessant (viele/wenige Bewegungspunkte)?
- Habe ich passende Ermittlungskarten für die Figur auf der Hand?

### Bewegungsregeln im Detail

- Mehrere Figuren dürfen auf demselben Ort stehen.
- Der Spieler darf keine Bewegungspunkte verfallen lassen.
- Ermittlung vor Ort: Liegt auf dem Ausgangsort eines Spielzugs ein Chip, kann man diese Person befragen/verhören. Dies kostet 1 Bewegungspunkt.
- Die Spielfigur darf wieder auf einen Ort zurückbewegt werden, den sie bereits während des Spielzugs besucht hat, z.B. weil eine eben besuchte unverdächtige Person nun gesucht wird. Auch dies kostet natürlich 1 Bewegungspunkt.

### Befragungen und Verhöre

Tipp: Man ist nicht gezwungen, im Erfolgsfall einen Informanten oder Verdächtigen „hochgehen“ zu lassen. In seltenen Fällen ergibt es Sinn, ihn dennoch verdeckt zurückzulegen.

### Taktik

Wer oft eine Figur mit vielen Bewegungspunkten auswählt, hat gute Chancen auf „Glückstreffer“ und lernt schnell den Aufenthaltsort vieler Personen kennen. Dafür ist aber auch sein Erinnerungsvermögen besonders gefordert.

Wer dagegen mehr auf Ermittlungskarten setzt (= Figuren mit wenigen Bewegungspunkten auswählt), kann sehr zielgerichtet handeln. Ihm ist dafür aber der Aufenthaltsort von weniger Personen bekannt.

Hinweis: Aus Gründen der Spielbarkeit sind nicht alle 38 gezeigten Orte exakt an der Stelle abgebildet, an der sie innerhalb Venedigs liegen.



## Anhang: Ermittlungskarten

Allgemein gilt:

- Man darf nur Ermittlungskarten von derjenigen Spielfigur ausspielen, die man in dieser Runde bewegt.
- Joker: Zeigt die Ermittlungskarte alle 4 Spielfiguren, kann man die Karte auf jeden Fall ausspielen.
  - Bewegungen durch Ermittlungskarten kosten keine Bewegungspunkte.



### Abgetaucht (nur Patta)

Vertausche 2 Personenchips **derselben** Farbe miteinander, **ohne sie dir anzusehen**. Das gilt auch, falls du den Personenchip auf dem Ort austauschst, auf dem Patta steht (es sei denn, du gibst einen Bewegungspunkt dafür aus, siehe „Ermittlung vor Ort“ auf Seite 7). Andere Figuren sind für die Aktion ohne Bedeutung.



### Treffen

Du kannst die ausgewählte Spielfigur **kostenlos** zu einer beliebigen anderen Spielfigur versetzen. Liegt auf dem Zielort ein Personenchip, darfst du ihn dir anschauen und die Person gegebenenfalls erfolgreich befragen bzw. verhören.



### Elettra (nur Brunetti)

Schau dir einen Personenchip **beliebiger Farbe** auf einem **beliebigen Ort** geheim an und lege ihn danach wieder zurück. Nur wenn Brunetti am selben Ort wie die Person ist, kann er sie befragen bzw. verhören.



### Unermülich (nur Paola)

Du kannst diese Karte nur ausspielen, nachdem Paola einen Informanten erfolgreich befragt hat. Durch die Karte darf sie ihren Spielzug fortsetzen. Du kannst also noch übrige Bewegungspunkte einsetzen und weitere Ermittlungskarten ausspielen. Die Karte gibt aber keine zusätzlichen Bewegungspunkte. Sie gilt nur für genau eine erfolgreiche Befragung.



### Polizeiboot

Steht die ausgewählte Spielfigur auf einem Ort mit dem Polizei-Symbol, kannst du sie von dort **kostenlos** zu einem beliebigen **anderen Ort** mit Polizei-Symbol bewegen. Liegt auf dem Zielort ein Personenchip, darfst du ihn dir anschauen und die Person gegebenenfalls erfolgreich befragen bzw. verhören.



### Vaporetto

Diese Ermittlungskarte funktioniert genau wie die Karte „Polizeiboot“, allerdings muss auf dem Ausgangs- und Zielort jeweils ein Vaporetto-Symbol abgebildet sein.



### Tauschhandel (nur Vianello)

Lege diese und beliebig viele weitere Ermittlungskarten aus deiner Hand auf den Ablagestapel. Danach ziehst du so viele Ermittlungskarten vom Nachziehstapel nach, wie du abgelegt hast. Die neu gezogenen Ermittlungskarten darfst du den Regeln entsprechend ab sofort einsetzen.



### Vorladung

Eine Befragung/ein Verhör ist auch dann erfolgreich, wenn Personenchip und Polizist nicht dieselbe Farbe haben. Du kannst also die Farbe des Personenchips ignorieren.

**Beispiel:** Brunetti (Grün) trifft an einem Ort auf den Dirigenten Wellauer (Gelb). Wellauer wird als Informant gesucht. Da Figur und Chip verschiedene Farben haben, wäre die Befragung eigentlich nicht erfolgreich. Spielt der Spieler aber eine zu Brunetti gehörende Ermittlungskarte „Vorladung“ aus, ist die Befragung dennoch erfolgreich.