

Die Schikane

Jeder Spieler kann seinen Mitspielern Beute-Karten, die diese schon gefunden haben, abjagen. Dies geschieht, indem der Spieler seine Spielfigur auf ein Feld zieht, auf dem bereits eine oder mehrere fremde Detektive (Spielfiguren) stehen. Von diesen Mitspielern darf er je eine Beute-Karte einkassieren. Die Wahl erfolgt blind, also ohne zu sehen, welches Beutestück sich unter der Karte verbirgt.

Ausnahme: Liegt nur noch eine Beutekarte auf dem Spielplan, findet keine Schikane mehr statt. In der Millionärsvilla gibt es keine Schikane.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn keine Beutekarten mehr auf dem Spielplan liegen und somit der Millionär alle seine Kostbarkeiten zurückerhalten hat.

Gewonnen hat der Spieler, der die wertvollste Beute dem Millionär übergeben kann, d. h. wer die meisten Beutepunkte gesammelt hat.



Und nun viel Spaß beim Aufspüren der geheimnisvollen Beute.

© by Georg Appl



GEHEIMNIS DER DETEKTIVE

Ein spannendes Spiel
um einen Millionenraub und seine Folgen



GEHEIMNIS DER DETEKTIVE

Ein spannendes Spiel um einen Millionenraub und seine Folgen für 3 - 5 findige Detektive ab 14 Jahren.

Autor: Ute Glaser

Design: Walter Emmrich

Ausstattung

- 1 Spielplan
- 5 Detektive (Spielfiguren) in 5 Farben
- 5 Gauner-Hindernisse
- 25 Knobelstäbchen
- 32 Ereigniskarten

- 20 Beutekarten
 - 0 = leere Tüte
 - 1 = Silberbesteck
 - 2 = Perserteppich
 - 3 = Ölgemälde
 - 4 = Juwelenkollier



Einleitung

Eine gefürchtete Gaunerbande bricht in die Villa des reichsten Mannes der Stadt ein. Der Coup gelingt. Aber dann nimmt die Polizei einige Bandenmitglieder fest und erfährt, daß die Beute noch in der Stadt ist. Aber wo?

Der Millionär ist ungeduldig und wird selbst aktiv. Er heuert Detektive an. Sie sollen ihm die Beute, die aus wertvollen Erbstücken besteht, zurückbringen.

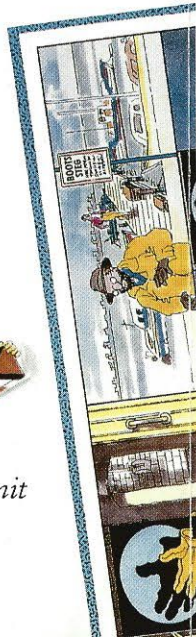
Je kostbarer die wiederbeschaffene Beute, desto höher der Lohn.

Die Detektive, die sich in der Stadt und ihren dunklen Kanälen gut auskennen, ziehen los, um das Geheimnis der versteckten Beute zu lüften. Jeder will der Beste sein. Deshalb tricksen sie sich aus, jagen sich Beutestücke ab und machen bisweilen mit der Unterwelt gemeinsame Sache. Allerdings werden die Pläne der Detektive von manch unvorhergesehenem Ereignis durchkreuzt.

Wie es den Detektiven schließlich gelingt, den Gaunern die versteckte Beute abzufragen, das ist ihr Geheimnis!

Spielziel

Die Spieler sind Detektive, die die Stadt nach Beutekarten absuchen. Der Spieler, der durch Knobeln (nicht Würfeln) die wertvollste Beute mit den meisten Wertpunkten aufspüren konnte, ist Sieger.



Die Ereigniskarten

Jeder Spieler, der die Millionärsvilla betritt oder darüber hinwegzieht, muß eine Ereigniskarte ziehen. Auf ihr stehen neue Informationen für den Detektiv. Wenn die Karte mit einem Stern ★ gekennzeichnet ist, muß der Spieler die Anweisungen sofort befolgen. Die übrigen Karten darf er aufheben und nach Wunsch später einsetzen. Sobald eine Karte benutzt wird, muß sie offen neben dem Stapel abgelegt werden.



Wahnsinn! Du hast eine Kostbarkeit des Millionärs gefunden, die zu eine absolute Rarität ist. Bei Spielende kannst du eine deiner Beutekarten im Wert verdoppeln. (Karte offen vor dir ablegen!)

Die Gauner-Hindernisse

Die Gauner sind Hindernisse. Sie dürfen nicht übersprungen werden (s. Abb.).

Die Gauner-Hindernisse kommen immer dann ins Spiel, wenn sich beim Knobeln 5 Stäbchen in beiden Händen befinden (Beispiel: 1 + 4 Stäbchen, 2 + 3 Stäbchen).

Der Spieler, der am Zug ist, muß dann ein Gauner-Hindernis auf ein Feld seiner Wahl setzen.

Ausnahme: Auf die Eingänge der Millionärsvilla dürfen keine Gauner-Hindernisse gesetzt werden.

Liegt kein Gauner-Hindernis mehr neben dem Spielplan, wird ein beliebiges im Spiel befindliches Gauner-Hindernis versetzt. Zieht ein Detektiv genau auf ein Feld, auf dem ein Gauner-Hindernis steht, so wird dieses ebenfalls versetzt.

Grundsätzlich muß erst die Spielfigur gezogen werden, bevor ein Gauner-Hindernis versetzt werden darf.

Achtung: Kann ein Spieler mit seiner Figur nicht ziehen, weil er von Hindernissen eingeschlossen ist, erhält aber durchs Knobeln das Recht, ein Hindernis zu versetzen, so darf er das tun. Er darf aber in diesem Zug nicht mehr mit seiner Figur ziehen.



Das Spiel beginnt

Jeder Mitspieler erhält: 1 Spielfigur, 5 Knobelstäbchen.

Der Spielplan zeigt eine Stadt mit Straßen und Verstecken. Im Zentrum des Spielplans befindet sich die Millionärsvilla. Sie zählt als normales Feld. Hier ist bei Spielbeginn der Startplatz für die Detektive. Die Gauner-Hindernisse liegen neben dem Spielplan.

Das Verteilen und Aufspüren der Beutekarten

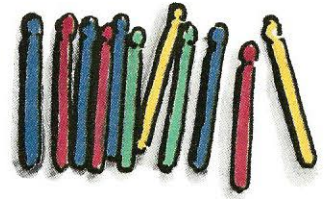
Jeweils eine Beutekarte, s. Abb., wird zu Beginn des Spiels verdeckt auf die Versteck-Plätze gelegt. Die Verstecke sind durch Pfeile markiert (Abb.). Die Beutekarten haben Wertpunkte von 0 bis 4 Punkten. Wenn ein Detektiv während des Spiels ein Versteck-Feld genau erreicht und dieses Feld mit einer Beute-Karte belegt ist, darf der Spieler diese Karte nehmen und verdeckt vor sich ablegen.



Das Knobeln mit den Knobelstäbchen

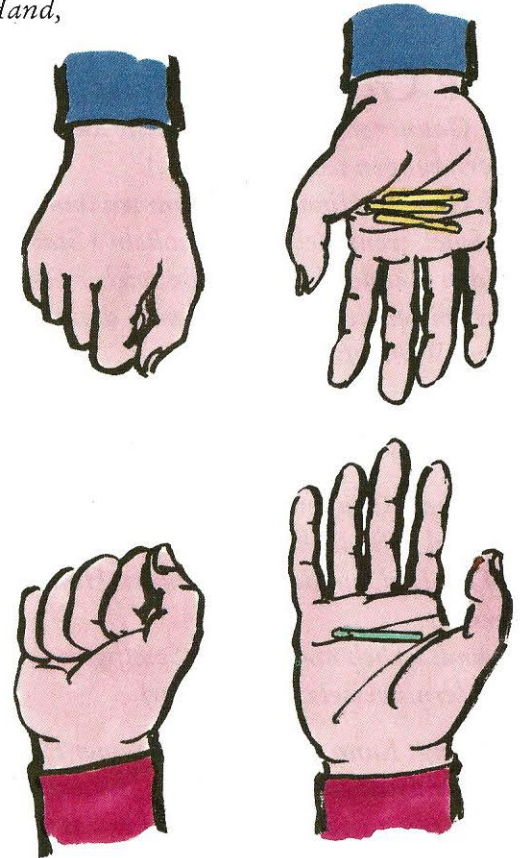
Wie weit ein Detektiv mit einem Zug ziehen darf, wird immer zwischen zwei Spielern ausgeknobelt.

Der Spieler, der am Zug ist, und der im Uhrzeigersinn folgende Spieler, nehmen gleichzeitig verdeckt eine beliebige Anzahl ihrer Knobelstäbchen in eine Hand (entweder keine, einige oder alle 5). Die Hände werden gleichzeitig geöffnet. Der Spieler, der am Zug ist, zählt die Stäbchen in beiden Händen zusammen. Seine Figur darf er entsprechend dem Ergebnis weiterbewegen. Die Laufrichtung ist beliebig. Sie darf jedoch innerhalb eines Zuges nicht gewechselt werden.



Ein Beispiel

Spieler A hat 3 Knobelstäbe in der Hand, Spieler B 1 Stäbchen. Spieler A darf dann 4 Felder mit seinem Detektiv weiterziehen.



Achtung:

Wenn beide Spieler die gleiche Zahl an Knobelstäbchen in die Hand nehmen, muß der Spieler, der an der Reihe ist, schnurstracks in die Millionärsvilla und dort eine Ereigniskarte ziehen.