

Jagdrevier

Die spannende Hatz nach dem Täter
mit Kommissar Kluftinger

Für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Geheimnisvoller Mord im Allgäu

Kommissar Kluftinger und seine Kollegen haben Ermittlungen übernommen



KEMPTEN

„Jessasmariaundjosef!“ Mit diesen Worten kommentierte der Kemptener Kriminalhauptkommissar A.I. Kluftinger gestern den Fund einer Leiche in einem Waldstück am Rande der Stadt.

„Es war ja Montag, und da kocht mir die Erika immer meine Kässpätzten. Und ich sitz also so da, trink gerade einen Schluck aus meinem Bierkrug, da stellt sie mir die Schüssel hin. Schön heiß, mit viel Zwiebeln, genau wie ich das mag. Der Käse hat sogar Fäden gezogen. Und jetzt stellen Sie sich vor: In dem Moment ruft die Einsatzzentrale an wegen dieser ominösen Leiche. Da hab ich natürlich keine Wahl gehabt. Wie die Kässpätzten bei meiner Rückkehr ausgesehen haben, können sie sich ja vorstellen“, schilderte der Kriminaler die dramatische Situation.

Auf Nachfrage erklärte der Kommissar, dass sich der Verzehr der kalten Spätzten negativ auf seinen Schlaf ausgewirkt habe. Auf nochmal-

ges Nachfragen erklärte er dann, die Gründe der Schlaflosigkeit könnten freilich im Anblick der im Wald gefundenen Leiche zu suchen sein. Nähere Angaben wollte er aber aus „ermittlungstaktischen Gründen“ nicht machen, außerdem, weil er schlicht auch nichts wisse.

Mit einem Team hoch qualifizierter Spezialisten

Mit einem Team hoch qualifizierter Spezialisten (Technikexperte und Diktiergerätefanatiker Richard Maier, Doktor Martin Langhammer sowie Sekretärin Sandy Henske, die ein bisschen mithilfe, weil Kollege Strobl in Urlaub sei) hat der leitende Kriminalhauptkommissar die Ermittlungen aufgenommen.

Es sei nur eine Frage von Stunden, bis man den Täter habe, gab sich Polizeipräsident Lodenbacher optimistisch. Auf erneutes Nachhaken räumte Kommissar Kluftinger jedoch ein, dass es auch viel, viel länger, Wochen, ja sogar Monate dauern könne, bis es Ergebnisse gebe. Wenn überhaupt ...

Spielmaterial

- 1 Spielplan (A)
- 4 Sichtschirme (B)
- 1 Ermittlerblock (C)
- 60 Karten (D)
 - für das Grundspiel: 36 Hinweiskarten
 - für die Kluftinger-Variante zusätzlich: 18 Aktionskarten, 2 Täterkarten und 4 Verhörkarten (diese Karten werden für das Grundspiel nicht benötigt)
- 1 Täterblock (E)
- 5 Stifte (F)
- 4 Zeitsteine (G)
- 4 Spielfiguren (H)
- 3 Würfel (I)
- 1 Bogen mit Aufklebern



Spielziel

Ein Ermittler gewinnt, wenn er den Täter spätestens in der 10. Runde identifiziert und 5 Merkmale richtig nennt. Jeder Ermittler hat allerdings nur einen Versuch! Der Täter gewinnt, wenn ihn die Ermittler nicht rechtzeitig identifizieren.

Spielvorbereitung

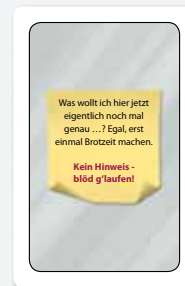
Bringt vor dem ersten Spiel die **Aufkleber** auf den **Würfeln** an. Auf jede Seite eines Würfels kommt genau ein Aufkleber. Die Aufkleber im blauen Bereich gehören zum blauen Würfel, die Aufkleber im roten Bereich zum roten Würfel etc.

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Einigt euch, wer in dieser Runde den **Täter** spielt. Die anderen Spieler schlüpfen in die Rolle der **Ermittler**: Kommissar Kluftinger, Sandy Henske, Dr. Langhammer und Richard Maier.

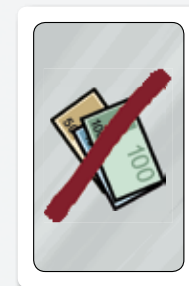
Täter

- Als Täter nimmst du dir **1 Stift**, **1 Blatt vom Täterblock** (das ist dein Täterprofil), die **3 Würfel** und **alle Hinweiskarten**. Es gibt 3 Sorten von Hinweiskarten: der **Holzweg** gibt den Ermittlern keine Informationen, das **Merkmal** zeigt den Ermittlern ein Merkmal, das nicht auf den Täter zutrifft und das **Profil** zeigt den Ermittlern 5 Merkmale, die je nach Täter zutreffen können

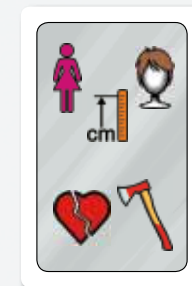
Die Hinweiskarten:



Holzweg



Merkmal

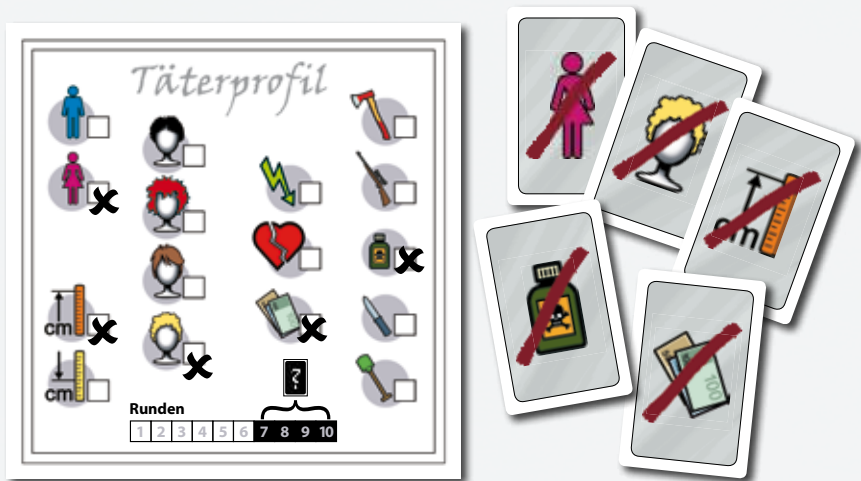


Profil



Rückseite

- Suche dir jeweils 1 Hinweiskarte „Merkmal“ zu Geschlecht (Mann/Frau), Größe (groß/klein), Haarfarbe (schwarz, rot, braun, blond), Motiv (Rache, Eifersucht, Geld) und Tatwaffe (Axt, Gewehr, Gift, Messer, Spaten) heraus und notiere dir diese Merkmale auf deinem Täterprofil. Lege anschließend die 5 Hinweiskarten und dein Täterprofil verdeckt zur Seite. So kannst du während des Spiels jederzeit prüfen, welche Merkmale auf dich als Täter zutreffen.



Beispiel: Der Täter hat sich die Hinweiskarten zu Frau, groß, blond, Geld und Gift heraus-gesucht und trägt die Merkmale in sein Täterprofil ein.
Die Rundenleiste dient dem Täter als Überblick über den Spielverlauf. Die schwarzen Kästchen und das Fragezeichen sind nur für die Variante von Bedeutung.

- Mische nun die verbliebenen 31 Hinweiskarten und lege sie als verdeckten Nachziehstapel vor dir ab. Nimm dir anschließend die obersten 4 Hinweiskarten auf die Hand.
- Achtung:** Pass gut auf, dass die Ermittler während des Spiels weder die Vorderseite deiner Handkarten noch dein Täterprofil sehen können!

Ermittler

- Als Ermittler wählst du eine Farbe und nimmst dir dazu passend **Sichtschirm, Spielfigur** und **Zeitstein** sowie **1 Blatt vom Ermittlerblock** (das ist dein Ermittlerblatt) und **1 Stift**. Auf dem Ermittlerblatt trägst du die Hinweise ein, die du im Verlauf des Spiels erhältst.
- Stelle deine Spielfigur auf das **Tatort-Feld** auf dem Spielplan. Mit der Spielfigur bewegst du dich über die roten Verbindungen von Ort zu Ort. Deinen Zeitstein stellst du auf das **Terminplan-Feld** unten links auf dem Spielplan. Das ist der Beginn der **Zeitleiste**.
- Der Zeitstein zeigt dir an, wie viele Tage für deine Ermittlungen noch zur Verfügung stehen.
- Stelle deinen Sichtschirm vor dir auf und lege dahinter Ermittlerblatt und Stift bereit.
- Achtung:** Pass gut auf, dass während des Spiels weder die anderen Ermittler noch der Täter dein Ermittlerblatt sehen können.

Nicht benötigtes Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel.

Spielablauf

Das Spiel geht über maximal 10 Runden. Dabei verläuft jede Runde wie folgt:

- Der Täter hinterlässt Spuren
- Die Ermittler schwärmen aus
- Erkundungen vor Ort
- Spuren beseitigen
- Erwischt?

1. Der Täter hinterlässt Spuren

- Zu Beginn jeder Runde hinterlässt der Täter Spuren an unterschiedlichen Orten. Als Täter würfelst du mit den 3 Würfeln. Die gewürfelten Symbole zeigen, an welchen 3 Orten auf dem Spielplan du jeweils eine der Hinweiskarten auf deiner Hand verdeckt ablegst. Du kannst frei wählen, welche deiner 4 Handkarten du an diesen 3 Orten ablegst. Du behältst also für die nächste Runde immer 1 Hinweiskarte auf der Hand.
- Würfelst du ein oder mehrere Fragezeichen, kannst du einen beliebigen Ort wählen, an dem du eine Hinweiskarte ablegst.
- Achtung:** Es darf nie mehr als eine Hinweiskarte an einem Ort liegen.



Beispiel: Der Täter hat die Symbole „Skiflugschanze Oberstdorf“, „Wurzacher Ried“ und ein Fragezeichen gewürfelt. Er entscheidet sich beim Fragezeichen für die „Burgruine Neukalden“ und legt an den 3 Orten jeweils verdeckt eine Hinweiskarte ab.

2. Die Ermittler schwärmen aus

- Jetzt sind die Ermittler am Zug. Der Ermittler links vom Täter zieht zuerst, danach folgen die anderen Ermittler reihum im Uhrzeigersinn.
- Bist du an der Reihe, ziehst du mit deiner Spielfigur an einen Ort auf dem Spielplan, auf dem eine Hinweiskarte liegt. Du kannst nur über die roten Verbindungen von Ort zu Ort ziehen. Für jedes Feld, auf das du deine Spielfigur ziehst, musst du mit deinem Zeitstein ein Feld auf der Zeitleiste vorziehen.
- Achtung:** Dir stehen insgesamt 20 Tage zur Verfügung. Steht dein Zeitstein bereits auf der 20, darfst du deinen Ermittler nicht mehr ziehen! Achte also darauf, dass du nicht immer den weitesten Weg nimmst.
- Tipp:** An einem Ort dürfen mehrere Ermittler stehen. Wenn bereits eine Hinweiskarte auf dem Ort liegt, an dem du die Runde begonnen hast, darfst du an diesem Ort bleiben, „verbrauchst“ also in dieser Runde keine Tage.



Beispiel: Ermittlerin Sandy zieht mit ihrer weißen Spielfigur vom Tatort zur Burgruine Neukalden. Da sie dabei auf 3 Felder zieht, muss Sandy auch mit ihrem weißen Zeitstein 3 Felder auf der Zeitleiste vorziehen.

3. Erkundungen vor Ort

- Bist du als Ermittler mit deiner Spielfigur an einem Ort mit einer Hinweiskarte, darfst du sie dir nun ansehen.
- Achtung:** Pass gut auf, dass kein anderer Ermittler die Vorderseite deiner Hinweiskarte sehen kann!

Jetzt gibt es 3 Möglichkeiten:

- Die Karte zeigt einen Holzweg**
 In dieser Runde bist du leider auf dem Holzweg gelandet und erhältst keine weiteren Informationen über den Täter. Stattdessen darfst du wählen:
 - Ziehe deinen Zeitstein auf der Zeitleiste um 1 Feld zurück.
 - oder
 - Ziehe den Zeitstein eines anderen Ermittlers um 1 Feld auf der Zeitleiste voran.
- Die Karte zeigt ein Merkmal**
 Du findest einen einzelnen Hinweis. Das Merkmal, das du auf der Hinweiskarte siehst, gehört **nicht** zum Täter! Notiere den Hinweis auf deinem Ermittlerblatt.
- Die Karte zeigt ein Profil**
 Du erhältst eine Beschreibung des Täters. Notiere dir zuerst die 5 Merkmale auf deinem Ermittlerblatt. Gib die Hinweiskarte dann dem Täter. Der Täter prüft, wie viele Merkmale auf der Hinweiskarte mit seinem Täterprofil übereinstimmen. Danach muss er dir wahrheitsgemäß und laut sagen, wie viele Übereinstimmungen es gibt: 0, 1, 2, 3, 4 oder 5. Notiere dir nun die Anzahl der Übereinstimmungen auf deinem Ermittlerblatt.



Holzweg



Merkmal



Profil

4. Spuren beseitigen

Als Täter beseitigst du an allen Orten die Spuren und nimmst die 3 Hinweiskarten auf dem Spielplan verdeckt aus dem Spiel. Anschließend ziehst du vom Nachziehstapel 3 neue Hinweiskarten auf deine Hand, sodass du wieder 4 Handkarten hast.

5. Erwischt?

Als Täter fragst du die Ermittler am Ende einer Runde, ob jemand den Fall lösen möchte.

Als Ermittler kannst du **ein einziges Mal im Spiel versuchen**, den Fall zu lösen.

- Will kein Ermittler den Fall lösen, folgt sofort die nächste Runde.
- Willst du als Ermittler den Fall lösen, markierst du auf deinem Ermittlerblatt die 5 Merkmale, von denen du glaubst, dass sie dem Täterprofil entsprechen. Dann zeigst du dem Täter dein Ermittlerblatt.

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

- Die 5 Merkmale stimmen mit dem Täterprofil überein. Du hast den Fall gelöst und den Täter überführt. Der Täter zeigt zum Beweis allen Ermittlern sein Täterprofil und die 5 Hinweiskarten, die er zu Beginn des Spiels beiseite gelegt hatte.
- Ein oder mehrere Merkmale deiner Lösung stimmen nicht mit dem Täterprofil überein. Du hast den Fall leider nicht gelöst und scheidest sofort aus dem Spiel aus. Die anderen Ermittler setzen das Spiel fort und versuchen, vor Ablauf der 10. Runde den Täter zu überführen.

Spielende

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie das Spiel endet:

- Erwischt:** Am Ende einer Runde löst ein Ermittler den Fall und überführt den Täter. Dieser Ermittler gewinnt! Lösen mehrere Ermittler in der gleichen Runde den Fall, gewinnt derjenige Ermittler, der auf der Zeitleiste weniger Tage zum Lösen des Falls benötigt hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.
- Entkommen:** Löst kein Ermittler den Fall bis nach Ablauf der 10. Runde oder scheiden bereits vorher alle Ermittler aus, gewinnt der Täter das Spiel.

Tipps für Ermittler:

Markiere die erhaltenen Hinweise sorgfältig auf deinem Ermittlerblatt:

- Trage die Hinweise in jeder Runde in eine neue Zeile ein.
- Notiere in der letzten Spalte, wie viele Hinweise du in einer Runde erhalten hast. Unterscheide dabei, ob du ein Merkmal (1), ein Profil (0-5) oder einen Holzweg (X) gefunden hast.
- Streiche bei einem **Holzweg** die ganze Zeile.
- Hast du ein **Merkmal** erhalten, streiche das entsprechende Kästchen in dieser Zeile und für alle darunter liegenden Zeilen durch. Das ist nicht das gesuchte Tätermerkmal!
- Hast du ein **Profil** erhalten, notiere in dieser Zeile einen Kreis bei jedem der möglichen Merkmale. Wenn du einen Kreis in ein bereits durchgestrichenes Kästchen notierst, z. B. weil du bereits in einer vorigen Runde ein Merkmal erhalten hast und dieses für die verbliebenen Runden durchgestrichen hast, gibt dir das wertvolle Informationen!
- Bist du dir bei einem Tätermerkmal in einer Kategorie ganz sicher, streiche in dieser Zeile und allen darunter liegenden Zeilen alle anderen Merkmale dieser Kategorie ebenfalls durch.

Beispiel Ermittlerblatt:

Hinweiskarte Profil

Sandys Ermittlerblatt

| Runde | ♂ | ♀ | cm | cm | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | Anzahl Merkmale |
|-------|---|---|----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----------------|
| 1 | X | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 |
| 2 | X | | | | | | | | | | | | | | | | | X |
| 3 | X | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 |
| 4 | X | | | | | | | | | | | | | | | | | 3 |
| 5 | X | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | X | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | X | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | X | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | X | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | X | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Notizen

In der 1. Runde erhält Sandy das Merkmal: „Der Täter ist kein Mann“. Damit ist klar, dass der Täter eine Frau ist!

In der 3. Runde erhält Sandy das Merkmal: „Der Täter hat keine roten Haare“.

In der 2. Runde ist Sandy auf dem Holzweg!

In der 4. Runde erhält Sandy das Profil: „Frau, groß, rote Haare, Eifersucht, Gift“. Sandy zeigt dem Täter die Hinweiskarte und erfährt, dass 3 Merkmale mit dem Täterprofil übereinstimmen!

Sandy weiß nach Runde 4 bereits eine ganze Menge über den Täter. Sie hat zuvor schon erfahren, dass der Täter eine Frau ist und keine roten Haare hat. Nun muss sie mehr über die anderen drei Merkmale des Profils herausfinden. Von den 5 Merkmalen der Profilkarte weiß sie bereits, dass das Geschlecht stimmt und die Haarfarbe nicht. Da insgesamt 3 Merkmale des Profils richtig sind, müssen 2 der anderen Merkmale (groß, Eifersucht, Gift) stimmen.

Die aktionsreiche Variante für echte Kluftingerfans!

In dieser Variante ist das Spiel für die Ermittler einfacher. Für den Täter wird es allerdings schwieriger zu gewinnen!

Das Spiel verläuft wie oben beschrieben mit folgenden Änderungen:

Spielvorbereitung

- Als Täter mischst du zusätzlich alle **Aktionskarten** verdeckt und legst sie als Nachziehstapel bereit. Du erhältst außerdem die beiden **Täterkarten**.
- Als Ermittler erhältst du zusätzlich eine **Verhörkarte**.



Spielablauf

Die Punkte „1. Der Täter hinterlässt Spuren“ und „4. Spuren beseitigen“ verlaufen wie zuvor beschrieben.

2. Die Ermittler schwärmen aus

- Hast du als Ermittler bereits alle deine Tage auf der Zeitleiste „verbraucht“ oder nicht mehr genug Tage, um zum nächstgelegenen Hinweis zu gelangen, kannst du eine Aktionskarte ausführen.
 - Der Täter zieht dazu die oberste Aktionskarte und liest dir die beiden Aktionen vor. Wähle eine der beiden Aktionen und führe sie aus.
 - Danach darfst du mit deiner Spielfigur zum **nächstgelegenen** Ort mit Hinweiskarte ziehen.
 - **Tipp:** Heißt es „Richie Maier erklärt Kluftinger die Welt ...“ bzw. „Yumiko will's wissen: ...“, dann musst du nicht die richtige Bedeutung nennen. Wichtig ist, dass es eine witzige Erklärung ist!
- Neugierig?** Die richtige Antwort gibt's auf www.kommissar-kluftinger.de

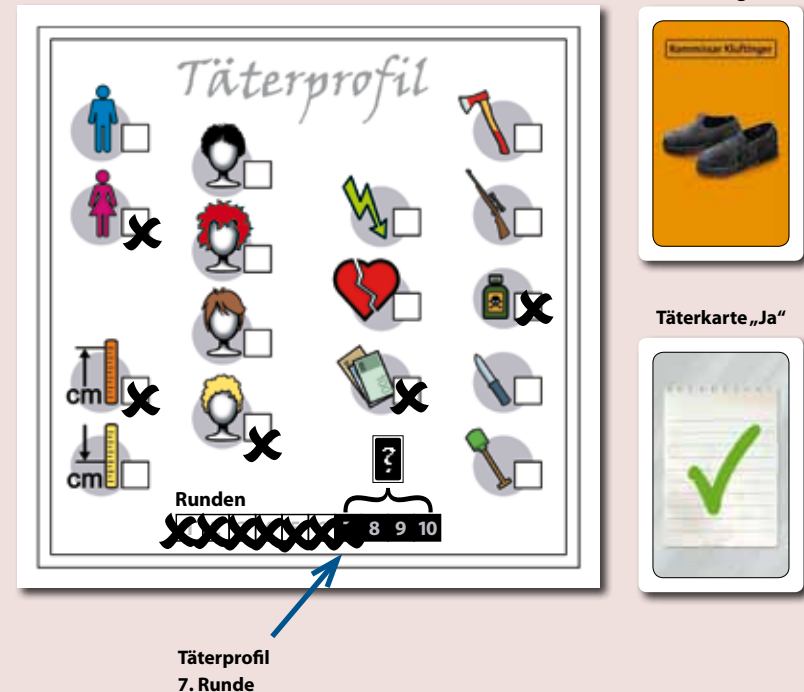
3. Erkundungen vor Ort

Hast du eine Hinweiskarte „Holzweg“ gefunden, hast du nun zwei Möglichkeiten:

- **Aktionskarte ausführen:** Der Täter zieht die oberste Aktionskarte und liest dir die beiden Aktionen vor. Wähle eine der beiden Aktionen und führe sie aus. Danach darfst du mit deinem Zeitstein auf der Zeitleiste 1 Feld zurückziehen.
- **Nichts tun:** Du führst keine Aktionskarte aus und erhältst keinen Tag zurück.
- **Achtung:** In der Variante darfst du den Zeitstein eines anderen Ermittlers **nicht** voranziehen!

5. Erwischt?

- Als Täter markierst du am Ende jeder Runde die Rundenzahl auf deinem Täterprofil. Ab der 7. Runde dürfen die Ermittler dich verhören!
- Als Ermittler gibst du dem Täter dazu deine Verhörkarte. Du darfst ihm nun eine Frage zu einem beliebigen Merkmal stellen. Anschließend kommt deine Verhörkarte aus dem Spiel!
- Als Täter musst du die Frage des Ermittlers wahrheitsgemäß beantworten. Nimm dazu die passende Täterkarte (Ja oder Nein) und gib sie verdeckt dem Ermittler.
- **Achtung:** Passt gut auf, dass kein anderer Ermittler die Vorderseite der Täterkarte sehen kann!



Beispiel: Kommissar Kluftinger spielt am Ende von Runde 7 seine Verhörkarte und fragt den Täter, ob die Tatwaffe das Gift ist. Das ist richtig! Der Täter zeigt Kluftinger nun verdeckt seine Täterkarte „Ja“.

- **Tipp:** Wenn euch Täterprofile oder Ermittlerblätter ausgehen, findet Ihr auf www.huchandfriends.de Nachschub.



Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Ersticken-gefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.



© 2012 HUCH! & friends
Made in Germany
www.huchandfriends.de
Autoren: Sybille & Wolfgang Dirscherl
Illustration: Victor Boden
3D: Andreas Resch
Gestaltung/Design: HUCH! & friends

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Art. Nr. 878 052 A

HUCH! & friends
HUCH!