



Spielanleitung

-Bitte aufbewahren!!-

Kommissar Rex

Das Kriminalspiel für Spürnasen

Für 2 - 4 Detektive ab 8 Jahren

Ein mysteriöser Mord ist geschehen! Die Stadt Wien ist in heller Aufregung und die Menschen rätseln:

Wer ist der Mörder? Wo wurde dem Opfer das Leben genommen und warum geschah dieses schreckliche Verbrechen?
Auch von der Tatwaffe fehlt bisher jegliche Spur.
Die brennendste Frage ist jedoch: Wer kann solch einen Fall lösen?
Dafür kommt nur ein Team in Frage:

Kommissar Rex, Du und Deine Mitspieler!!!

Spielziel: Finde heraus, wer der Mörder war und aus welchem niederen Beweggrund heraus er handelte.
Um den Fall vollständig zu lösen, müssen auch Tatort und Mordwaffe ermittelt werden.

Spielmaterial:

- 1 Spielplan (Stadtplan von Wien)
- 33 große Straßenkarten (Ausschnitte aus dem Stadtplan)
- 45 kleine Indizienkarten (je 8 Täter, Tatwaffen, Tatorte und Motive, sowie 13 Falsche Fährte-Karten)
- 20 Antwortkarten (gleiche Kartengröße wie Indizienkarten)
- 2 Blanko-Würfel
- 1 Kommissar Rex - Spielstein (weiß)
- 4 Detektiv - Spielsteine (grün, blau, rot, gelb)
- 1 Block mit "Geheimen Ermittlungsformularen"
- 1 Aufklebeblatt für Blankowürfel und Spielsteine
- 1 Spielanleitung

Beispiel: Dein Mitdetektiv hat folgende Punkte bei sich angekreuzt:
Helga Riedel, das Seil und im Park.
Er zeigt Dir verdeckt die Karte, auf der eine 3 steht.

Das Ermittlungsformular füllt sich mit Kreuzen, bis einer zweifel-freien Ermittlung nichts mehr im Wege steht.
Sobald dies geschehen ist, nennst Du Deinen Mitdetektiven diese Indizien. Der Detektiv, der den Verdacht ausgesprochen hat, darf sich die Karten auf dem Spielfeld verdeckt ansehen.
Stimmt sein Verdacht mit den Karten überein, deckt er die Karten für jeden gut sichtbar auf und das Spiel ist beendet.
Dieser Detektiv ist der Sieger.

Falls der geäußerte Verdacht mit den Karten nicht übereinstimmt, werden die Karten für die anderen Detektive verdeckt wieder zurückgelegt.
Dieser Detektiv, der sich geirrt hat, darf nun an der Lösung des Falls nicht mehr teilnehmen.
Er legt seine beiden persönlichen Indizienkarten offen in das Kommissariat und scheidet aus.

Ist der Fall gelöst, zeigt sich, wer neben Kommissar Rex der beste Detektiv ist.

Viel Spaß beim kombinieren!!!

© 1996 BRAINTRUST GmbH D-65239 Hochheim/Main

© Cliparts: Corel Corporation

Die Personen und Handlungen in diesem Spiel sind frei erfunden.

Der Kartengeber teilt verdeckt an jeden Mitdetektiv - einschließlich sich selbst - zwei Karten aus. Die weiteren Karten werden wie folgt verteilt:

Jeweils 3 Karten kommen verdeckt auf jede Straße (jeden Ort) auf dem Spielplan.

Der verbleibende Rest wird offen ins Kommissariat gelegt. Die angegebenen Indizien werden von allen Detektiven sofort auf ihrem Formular angekreuzt, was bedeutet, daß diese nicht mehr gesucht werden müssen.

Anmerkung: Bei 4 Detektiven bleiben keine Karten für das Kommissariat übrig!"

Danach nimmst Du die Dir zugeteilten Karten auf und kreuzt auch diese Informationen auf Deinem Formular an.

Dies sollte geheim passieren, denn die Mitdetektive dürfen nicht sehen, welche Informationen die persönlichen Karten verraten. Diese Karten legst Du verdeckt vor Dich, aber so, daß die Mitdetektive die Rückseiten genau sehen können.

Nachdem nun schon einige Indizien bekannt sind, kann die Fahndung beginnen.

Die Ermittlung: Alle Spieler starten vom Kommissariat aus.

"Kommissar Rex" ist immer eine Schnauzenlänge voraus und führt Dich an die verschiedensten Orte in Wien. Dort findest Du einzelne Indizien, die zur Lösung des Falles notwendig sind.

Die oberste Karte der verdeckt liegenden Straßenkarten wird aufgedeckt und auf das Feld Ablegestapel gelegt. Der Spielstein "Kommissar Rex" wird nun in die entsprechende Straße gesetzt. Das ist der farbige Punkt, der auf der Karte zu sehen ist.

Ziel der Detektive ist es nun, als erste zu Rex zu gelangen, um die dort befindlichen Informationen zu bekommen. Der Jüngste beginnt mit dem Würfeln. Danach wird im Uhrzeigersinn reihum gewürfelt. Beim Ziehen muß eine einmal eingeschlagene Richtung beibehalten werden.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie der Wurf aussehen kann:



Du kannst auf dem Spielplan entweder 2 oder 3 oder sogar 5 Punkte (Straßen) entlang der grauen Linie ziehen, je nach dem, was Du für sinnvoll erachtest.



Du darfst Deine Spielfigur nur um 2 Punkte (Straßen) versetzen.

Z.B. Deine Figur steht in der Friedrichstraße. Du kannst folgende Punkte (Straßen) erreichen. Entweder Schmerling Platz, Stephansplatz oder Am Heumarkt.

Mit diesem Wurf darfst Du nur auf den Punkt (in die Straße) ziehen, wo sich Kommissar Rex aufhält.

Erreichst Du Kommissar Rex, so darfst Du Dir die Indizien, die in dieser Straße liegen, verdeckt ansehen.

Hierzu nimmst Du die Karten zu Deinen eigenen verdeckt auf die Hand.

Du mußt dann eine beliebige Karte, für jeden sichtbar, ins Kommissariat legen.

Zudem mußt Du nun noch soviele Indizien-Karten Deiner Wahl verdeckt zurück in die Straße (an den Ort) legen, daß Du nur noch zwei Karten auf der Hand behälst.

Achtung: Wenn Du nur noch eine Indizienkarte in der Straße findest, legst Du nur noch eine Karte offen ins Kommissariat und in der Straße befinden sich dann keine Indizien mehr.

Beispiel: Du hast zwei Karten auf der Hand und erhältst 3 neue Indizien.

Von den 5 Karten legst Du eine offen in das Kommissariat und zwei verdeckt dorthin, wo Du vorher 3 Karten aufgenommen hast.

Welche Karte(n) Du zurücklegst und welche Karte Du offen ins Kommissariat legst, bleibt Dir überlassen.

Es könnten z.B. auch eine oder beide Karten, die Du zu Spielanfang erhalten hast, sein.

Jeder Detektiv hat also nach jedem Spielzug immer nur 2 Karten, wie zu Anfang, vor sich liegen.

Jetzt sind Dir natürlich mehr Indizien, die nicht zutreffen bekannt, als Deinen Mitdetektiven. Diese Indizien kreuzt Du geheim auf Deinem Ermittlungsblock an.

Als Nächstes wird wieder eine Straßenkarte aufgedeckt und Kommissar Rex in diese Straße gesetzt. Die Detektive versuchen wieder ihn zu erreichen.