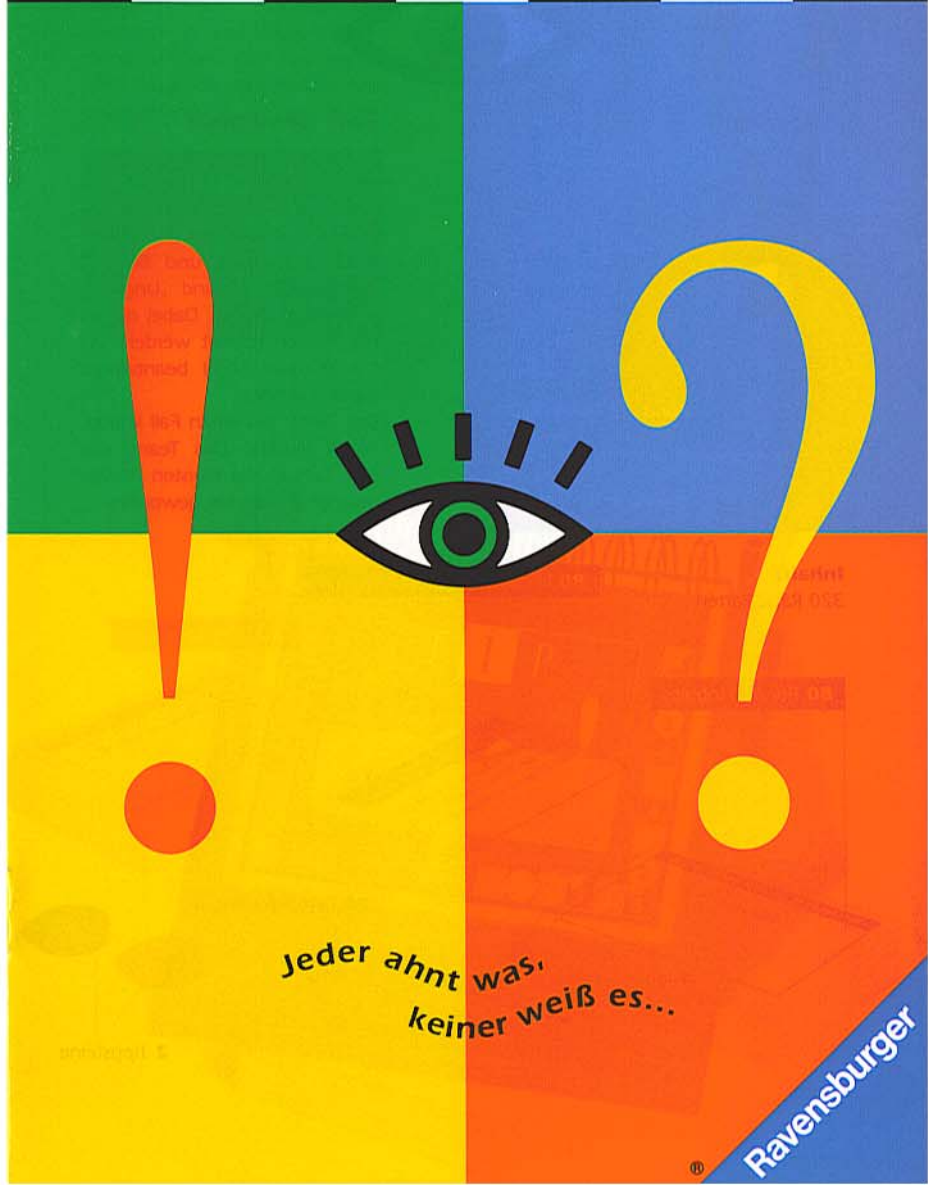


M Y S T E R Y



Jeder ahnt was,
keiner weiß es...

Ravensburger



Für 3–12 Rätselknacker
von 14–99 Jahren
Ravensburger® Spiele Nr. 27 336 - 2
Grafik: CDS
Spielidee: Bertram Kaes

Ziel des Spiels

2 Teams treten gegeneinander an, um möglichst schnell das Geheimnis der Rätselfälle zu lösen. Zu erraten sind „Persönlichkeiten“, „Hobbies und Berufe“, „Alles Mögliche“ und „Unglaubliche Geschichten“. Dabei dürfen nur Fragen gestellt werden, die mit JA oder NEIN beantwortet werden können.

Das Team, das einen Fall knackt, erhält Punkte. Das Team, das zum Schluß die meisten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen.

Inhalt:

320 Rätselkarten

80 Berufe/Hobbies



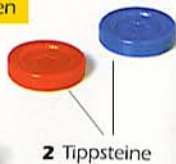
80 Unglaubliche Geschichten



80 Alles Mögliche



80 Persönlichkeiten



2 Tippsteine

Das Spielgerät

Vor dem ersten Spiel muß der Spielblock in das Spielgerät gesteckt werden. Wie das genau geht, zeigt die beiliegende Aufbauanleitung.

ACHTUNG:

Bitte beim Auf- und Zuklappen des Spielgeräts generell zuerst die beiden Drehknöpfe in Pfeilrichtung lockern.



1 Spielgerät und
1 Spielblock



Das Spiel mit einer ungeraden Anzahl von Spielern:

Nimmt am Spiel eine ungerade Anzahl von Spielern teil (z. B. 7 Spieler), wird zuerst ein Spieler gesucht, der das ganze Spiel leitet. Wir nennen ihn mal ganz bescheiden „Mc Mysty“.

Er ist der einzige Spieler, der von Anfang an weiß, was sich hinter dem Rätselcode verbirgt. Die restlichen Spieler teilen sich in 2 gleichstarke Teams (Team ROT und Team BLAU) auf, die nun gegeneinander antreten. Jedes Team erhält 1 Tippstein in entsprechender Farbe.

Das Spiel mit einer geraden Anzahl von Spielern:

Nimmt am Spiel eine gerade Anzahl von Spielern teil (z. B. 6 Spieler), dann werden zuerst 2 gleichstarke Teams gebildet.

Team ROT stellt beim 1. Rätselfall „Mc Mysty“, Team BLAU beim zweiten u. s. w. „Mc Mysty“ spielt eine völlig neutrale Rolle und darf seine Gruppe nicht bevorzugen.

Gleich geht's los...

„Mc Mysty“ setzt sich etwas abseits und stellt das Spielgerät so vor sich auf den Tisch, daß beim ersten Spiel die rote leere Kunststoffseite zu den beiden Teams zeigt. Der Wertungsblock ist nach hinten geklappt.

Nun zieht er verdeckt

- 3 rote Karten (Alles Mögliche)
- 3 gelbe Karten (Persönlichkeiten)
- 3 blaue Karten (Berufe/Hobbies) und
- 3 grüne Karten (Unglaubliche Geschichten)

aus den entsprechenden Stapeln und mischt diese 12 Karten gut durch, ohne daß ein Mitspieler sie einsehen kann.



Los geht's!

„Mc Mysty“ zieht verdeckt eine der 12 Karten, liest den Rätselcode laut vor und steckt die Karte anschließend in die Halterung, den Rätselcode in Blickrichtung der beiden Teams. Auf der Rückseite der Karte steht die Lösung des Rätsels, die „Mc Mysty“ natürlich geheim hält.

Außerdem sind hier 3 Tips vermerkt, die er während des Spiels nach und nach an die beiden Teams verrät.

Hinweis:

Die Angaben in Klammern dienen dem besseren Verständnis einer Geschichte. Sie müssen von den Teams nicht erraten werden.



Spiel mit 3 Spielern

Abwechselnd übernimmt bei jedem neuen Fall ein anderer Spieler die Rolle des „Mc Mysty“.

Vorbereitung

Gut gemischt kommen sie nun in die „Player's Box“, den schmalen Schlitzinsatz in der Spieleschachtel. Dort sind sie vor den neugierigen Augen der Mitspieler geschützt. „Mc Mysty“ besorgt noch schnell Bleistift und Papier ...



„Mc Mysty“ stellt nun die Frage an beide Teams: „Was steckt hinter diesem Rätselcode?“

Er blättert die erste Wertungskarte nach vorne. Diese Karte zeigt an:

1. Die Farbe: Welches Team eine Frage stellen darf.
 2. Die Punkte: Wie viele Punkte das Team gutgeschrieben bekommt, wenn es den Fall jetzt löst.
- Team ROT stellt die erste Frage.

ACHTUNG:

Es dürfen nur Fragen gestellt werden, die „Mc Mysty“ mit JA oder NEIN beantworten kann.



Als 3. Antwortmöglichkeit hat „Mc Mysty“ noch die Aussage UNERHEBLICH, wenn die Frage für die Lösung des Falls uninteressant ist. Das zählt wie ein JA.

Solange „Mc Mysty“ Fragen mit JA beantwortet, darf ein Team weiterfragen. Sobald eine NEIN-Antwort gegeben wird, wird die nächste Wertungskarte von hinten nach vorne geblättert.



Sie zeigt wiederum an, welches Team raten darf, und wie viele Punkte das Team gutgeschrieben bekommt, wenn es den Fall jetzt löst. (Im Spielverlauf kommt es vor, daß ein Team nach einem NEIN noch einmal an der Reihe ist zu raten.)

Sobald auf der Wertungskarte der gelbe Stern erscheint, kann das Team, das gerade an der Reihe ist, den entsprechenden Tip kaufen. (Später wird er dann automatisch gegeben). Pro Rätsel kann nur einmal ein Tip erkauf werden. Er kostet 2 Punkte (Abgabe des Tippsteins).

„Mc Mysty“ gibt dann, je nachdem wie weit das Spiel vorangeschritten ist, den entsprechenden Tip 1, 2 oder 3 leise an das Team ab und kassiert dafür den Tippstein. Erscheint die Wertungskarte „TIP“, gibt „Mc Mysty“ den entsprechenden Tip laut (kostenlos), gleichgültig ob der Tip den beiden Teams schon bekannt ist oder nicht.



CODE geknackt

Das Team, das das gestellte Rätsel knackt, erhält so viele Punkte gutgeschrieben, wie die Wertungskarte gerade anzeigt.

Beispiel: Team ROT hat das Rätsel gelöst und erhält 5 Punkte.

Sobald die letzte rot-blaue Wertungskarte nach vorne geblättert wird, dürfen beide Teams wild

durcheinander Fragen stellen und so versuchen, das Rätsel doch noch zu lösen. 2 Punkte Belohnung sind ja immerhin auch noch was.

Die Rätselkarte wird aus der Halterung genommen.

Damit ist die erste Raterunde beendet.

ACHTUNG:

Nur das Team, das an der Reihe ist, kann das Rätsel lösen.



Die zweite Rätselrunde

„Mc Mysty“ zieht verdeckt eine neue Rätselkarte aus der „Player's Box“ und steckt sie in die Halterung des Spielgeräts.

Das Spielgerät steht nun mit der leeren blauen Seite zu den beiden Teams. Dieses Mal beginnt das Team BLAU und rät los ...

Übrigens:

Wer einfach mal eine knisternde Runde MYSTERY am Strand, bei Freunden, auf der Party oder einfach so mal zwischendurch spielen möchte, kann sich 8 Karten in das Spielgerät packen, die beiden gelben Drehknöpfe andrehen – und schon hat er das Spiel im handlichen Mitnahmeformat.

Ende des Spiels

Nach 10 Rätsel-Runden (bei 3 Spielern nach 9 Runden) ist das Spiel zu Ende. (Die restlichen Karten bleiben ungespielt, so kann nie vorhergesagt werden, welche Rätselkategorie wie oft vorkommt.) Das Team, das die meisten Punkte sammeln konnte, hat das Spiel gewonnen!

Herzlichen Glückwunsch!

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg



221008

Ravensburger