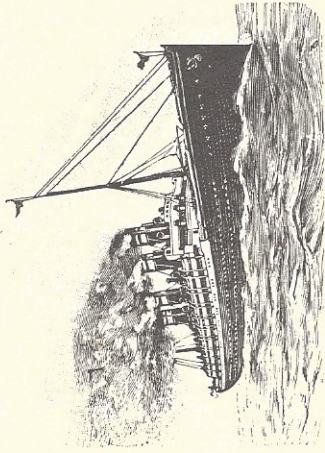
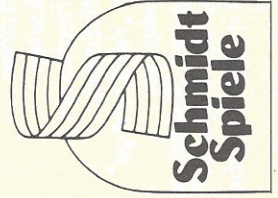


Tafort Titanic



Ein Detektivspiel
für 3 bis 6 Spieler
ab 10 Jahren



Die Titanic:

Die **Titanic** wurde am 2. April 1912 in Dienst gestellt und war das größte und modernste Passagierschiff jener Tage: ein schwimmendes Hotel mit 762 Zimmern und insgesamt zehn Stockwerken. Länge: 269 Meter. Breite: 28 Meter. Höhe: 53 Meter. Bruttoregistertonnen: 46.328. Maschinenleistung: 46.000 PS. Höchstgeschwindigkeit: 22,5 Knoten (42 km/h). Besatzung: 885 Mann.

Am 10. April 1912, 13 Uhr, stieß die **Titanic** zu ihrer Jungfernfahrt von Southampton aus in See. 1.316 Passagiere waren an Bord.

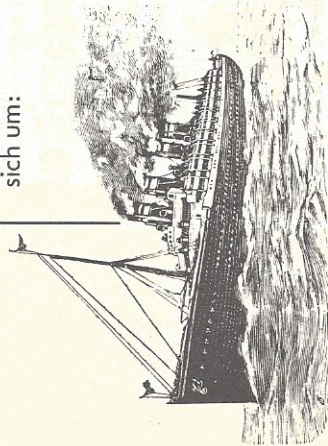
Am 14. April 1912 kollidierte das Schiff kurz vor Mitternacht mit einem Eisberg und sank in der Nacht zum 15. April um 2.20 Uhr. Von den insgesamt 2.201 Menschen konnten nur 711 gerettet werden.

Das sind alles bekannte Tatsachen. Weit weniger bekannt ist jedoch, daß sich vor der folgenschweren Begegnung des Luxusliners mit dem Eisberg ein Verbrechen an Bord ereignete. Am frühen Morgen des 12. April fand der Steward Humphrey Moorcock die Leiche einer Frau in einem kleinen Geräteraum auf dem Bootsdeck. Schon kurze Zeit später konnte sie als die 35jährige Kanadierin Muriel Wade identifiziert werden, die vermögend und offenbar allein gereist war. Die anderen Umstände des Verbrechens aber gaben Kapitän Edward J. Smith und der untersuchenden Crew Rätsel auf. Aus welchem Grund war Muriel Wade ermordet worden? Mit welcher Tatwaffe und wo? (Der kleine Raum, in dem sie der Steward gefunden hatte, kam als Tatort nicht in Frage.) Dann die Tatzeit: Der Bordarzt grenzte den Zeitpunkt des Todes auf 20.00-2.00 Uhr der vergangenen Nacht ein, aber die genaue Tatzeit konnte auch er nicht festlegen. Schließlic noch die wichtigste Frage: Wer war der Mörder?

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 1 Regelheft
- 7 Tatzeitkarten
- 7 Tatortkarten
- 7 Tatwaffenkarten
- 7 Tatmotivkarten
- 7 Karten „Verdächtige“
- 20 Ereigniskarten
- 6 Spielfiguren (Detektive)
- 1 Miniaturschiff „Titanic“
- 1 Block mit Ermittlungsbogen
- 6 Würfel

Um einen Skandal zu vermeiden, ließ Kapitän Smith nichts über die Tat verlauten und insgeheim unter den Passagieren nach Leuten mit kriminalistischer Erfahrung suchen, denn er selbst trat auf der Stelle. Darüber hinaus kam eine beachtliche Summe Geldes mit ins Spiel: Über Funk hatte der Kapitän erfahren, daß die Versicherungsgesellschaft, bei der Muriel Wade ihr kostbarstes Gut – das Leben – versichern ließ, eine stattliche Belohnung für die Überführung des Täters ausgesetzt hatte. Schon gegen 8.00 Uhr morgens waren die geeigneten Detektive gefunden und über die Sachlage informiert. Es handelte sich um:



Bernhard Nicholls (67),
Scotland-Yard-Inspektor
im Ruhestand

Maurice Leroux (39),
französischer Polizeibeamter
auf Urlaubsreise

Katherine Robinson (47),
Autorin von Kriminalromanen

David Cutler (32),
Agent des Detektivbüros
Pinkerton

Adrian O'Conner (41),
Sergeant der britischen Polizei,
abgestellt als Leibwache einer
hochgestellten Persönlichkeit

William Toby (50),
Borddetektiv der Titanic.

Sie als Spieler wählen sich nun einen dieser Detektive und versuchen, den Mord an der reichen Kanadierin aufzuklären. Die Untersuchungscrew um Kapitän Smith hat schon einige Vorarbeit geleistet und die Zahl der Verdächtigen, Tatwaffen, Motive und Tatorte auf jeweils sechs eingengt. An Ihnen liegt es nun, die tatsächlichen Tatumstände herauszufinden. Die Zeit dabei eilt, denn in 50 Stunden wird die Titanic mit dem Eisberg kollidieren, und wenn der Mord bis dahin nicht aufgeklärt ist, wird er nie aufgeklärt.

Uhr bis zum 14.4. 22 Uhr). Auf ihm wird das Schiff pro Spielrunde eine Stelle weiterbewegt.

Spielverlauf

„Tatort Titanic“ wird in Spielrunden gespielt. Jeder Detektiv darf pro Spielrunde einen Spielzug ausführen. Bei Spielbeginn sind die Detektive auf der Brücke versammelt, wo sie vom Kapitän die Einzelheiten des Falles erklärt bekommen. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Ein Spielzug gliedert sich in:

- * **Bewegungsphase**
- * **Spurensuche**
 - Aufnehmen einer Hinweiskarte
 - Aktion (Lauschen, Befragen)

Nachdem alle Detektive ihren Spielzug ausgeführt haben, wird das Schiff auf dem Spielrundenanzeiger am Rand des Spielbretts weiterbewegt.

Spieldauer: Maximal 25 Spielrunden.

1. Bewegungsphase

Jeder Detektiv wirft einen Würfel und darf seine Spielfigur um maximal die erreichte Punktezahl fortbewegen. Es gibt Deck-, Raum- und Treppenhausfelder. Räume sind durch Türen zugänglich. Um auf ein bestimmtes Feld zu gelangen, darf ein Detektiv auf erwürfelte Augen oder seinen ganzen Zug verzichten.

2. Spurensuche

Karte aufnehmen: Kommt ein Detektiv auf ein Feld, das Hinweiskarten enthält, darf er eine Hinweiskarte seiner Wahl aufnehmen und lesen. (Ausnahmen: siehe **Funkraum** und **Hellseherin**.) Detektive müssen aufgenommene Hinweiskarten verdeckt vor sich auf den

Tisch legen, so daß sie von allen anderen jederzeit gesehen, aber nicht gele- sen werden können.

Aktion: Wenn die Möglichkeit dazu besteht, kann ein Detektiv auch eine Ak- tion durchführen. Aktionen können in einer Spielrunde zusätzlich zur „Bewe- gung“ und zum „Karten aufnehmen“ durchgeführt werden. Aktionen sind:

Lauschen: Ein Detektiv erlauscht, was ein anderer gerade herausgefunden hat. Befindet sich ein Detektiv in einem Raum, in dem gerade ein anderer De- tektiv eine Karte aufnimmt, übernimmt er von diesem die Karte, falls ihm ein Wurf von 1-3 gelingt. Beide wissen nun, was auf der Karte steht.

Befragen: Je länger das Spiel dauert, desto weniger Hinweiskarten werden sich in Reichweite der Detektive befin- den. Dann ist es unerlässlich, andere De- tektive zu befragen, wenn man an neue Informationen kommen will. Befragt werden kann jeder Detektiv, auf dessen Feld man zu stehen kommt. Natürlich versucht jeder Detektiv soviel wie mög- lich herauszubekommen, aber seine ei- genen Informationen für sich zu behal- ten. Um auch eine Antwort zu erhalten, muß daher mit dem Würfel mindestens eine 4 gewürfelt werden. Gelingt dies nicht, darf der **Befragte** vom Fragen- steller eine Karte ziehen. Das ist nun mal riskant.

Spielvorbereitungen: Auslegen der Karten:

Einem der Mitspieler kommt die Auf- gabe zu, das Spielbrett für das Spiel vorzubereiten. Er mischt die Ereignis- karten und legt den Stapel auf dem Feld für Ereigniskarten ab. Dann sortiert er die fünf blanken Karten aus den Hin- weiskarten aus und mischt farblich sor- tiert jeden Stapel durch. Danach ent- nimmt er jedem Stapel eine Karte und legt diese fünf Karten verdeckt an einen sicheren Ort. Sie repräsentieren Täter, Tatwaffe, Motiv, Tatort und Tatzeit. Nun gibt er die fünf blanken Karten zu dem farblich entsprechenden Stapel und mischt jeden einzeln durch. Danach werden die 30 Hinweiskarten folgen- dermaßen verdeckt ausgelegt:

5 (von jeder Farbe eine)
in Feld **Funkraum**

5 (von jeder Farbe eine)
in Feld **Hellseherin**

je 2 in die Räume **Bibliothek,**
Restaurant, Schwimmbad,
Rauchsalon, Bar, Gymnastik-
raum

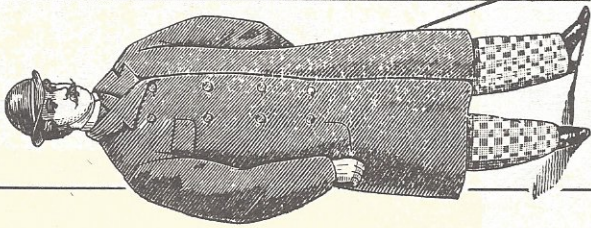
je 1 pro Kabine (einschließlich
Umkleekabine).

Die Detektive:

Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur und einen Ermittlungsbogen, auf dem er den Namen seines Detektivs einträgt. Sollten mehrere Spieler denselben Detektiv haben wollen, entscheidet der Würfel.

Wenn alle Spieler einen Detektiv besit- zen, werden die Detektive mit „beson- deren Eigenschaften“ ausgestattet. Diese „besonderen Eigenschaften“ wer- den einfach ausgewürfelt und dann ebenfalls auf dem Bogen eingetragen. Es kann dabei leicht passieren, daß zwei oder auch mehr Detektive die glei- chen besonderen Eigenschaften haben. Dies ist jederzeit zulässig.

Besondere Eigenschaften



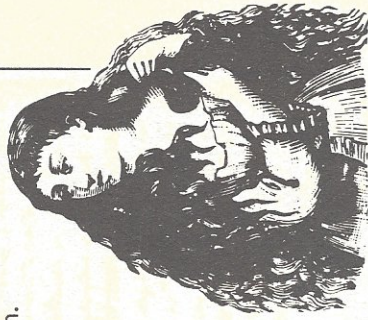
- 1. Lauscher:** erkennt Karte, die ein anderer Detektiv gerade aufnimmt;
- 2. Flinkfuß:** darf in der Bewegungsphase zu jedem Würfelergebnis 1 addieren
- 3. Autorität:** bei Befragung eines anderen Detektivs + 1 auf jedes Würfelergebnis
- 4. Charme:** pro Spielrunde 2 Versuche bei Hellscherin
- 5. Clever:** gibt bei Befragung Karte eigener Wahl ab, anstatt ziehen zu lassen
- 6. Technisch begabt:** Würfelt im Funkraum immer wie bei „Wetterlage 2“

Funkraum

Mit Hilfe des Funkgeräts ist es möglich, aus Großbritannien Informationen über die Verdächtigen einzuholen. Da sich die Wetterlage im April jedoch häufig ändert, ist dies nicht immer einfach.

Atmosphärische und andere Störungen beeinflussen den Funkverkehr, und je der Detektiv, der in den Funkraum kommt und eine Hinweiskarte aufnehmen möchte, muß ein zweites Mal würfeln und dabei mindestens die momentane Wetterlage (in Punkten) erreichen, die von Ereigniskarten bestimmt wird. Will ein Detektiv einen Funkspruch absetzen, aber die Wetterlage steht nicht fest, weil noch keine entsprechende Ereigniskarte gezogen wurde, wird die Wetterlage ausgewürfelt (bei „1“ oder „6“ noch einmal würfeln, da nur Wetterlage 2-5 möglich).

Beispiel: Detektiv Nicholls kommt in den Funkraum, und es herrscht Wetterlage 4. Er würfelt ein zweites Mal und erzielt eine „3“. Der ehemalige Scotland-Yard-Inspektor darf in dieser Runde keine Karte aufnehmen. Hätte er „4“, „5“ oder „6“ gewürfelt, hätte er eine Karte nehmen dürfen.



Hellscherin

Unter den Passagieren der **Titanic** findet sich auch das berühmte Medium Madame Blavansky. Madame Blavansky hat ihr Domizil in einer der Kabinen auf Deck C aufgeschlagen. Als sie Kapitän Smith darum bat, hat sie sofort zugestimmt, bei der Lösung des Falles zu helfen. Mit ihren hellseherischen Fähigkeiten wird sie die Detektive unterstützen. Diese müssen aber schon mit eini-

Ziel des Spieles

Ihre Aufgabe als Detektiv ist, so schnell wie möglich Täter, Tatwaffe, Tatort, Tatzeit und Tatmotiv herauszufinden. Das geht nur, indem Sie Hinweise sammeln und auf Ihrem Ermittlungsbogen abstreichen.

Das Spielbrett

Das Spielbrett zeigt einen kleinen Teil der Räumlichkeiten und Decks des Riesenschiffes **Titanic**. Hier gehen die Detektive auf die Suche nach Hinweisen, die sie auf die Spur des Täters und der Tatumstände führen. Auf den drei Decks (A, B, C), die durch zwei Treppenhäuser miteinander verbunden sind, befinden sich jeweils mehrere Räume, die beim Verbrechen eine Rolle gespielt haben könnten. Jeder Raum ist durch eine Türöffnung erreichbar und stellt ein Feld dar. Darüber hinaus gibt es Deckfelder (pro Deck 10) und Treppenhäuser (pro Treppenhäuser 2). Um die Decks herum führt der Spielrundenanzeiger (reicht vom 12.4. 10

ger Vorkenntnis der Sachlage zu ihr kommen. Das heißt, sie dürfen bei der Hellseherin nur nach einem Hinweis fragen, von dessen Gruppe (Farbe) sie schon eine Karte auf der Hand haben (nicht etwa auf dem Ermittlungsbogen abgestrichen). Darüber hinaus ist die Hellseherei natürlich eine trügerische Angelegenheit: Detektive, die von Madame Blavansky eine Karte haben wollen, müssen noch einmal würfeln, zuvor aber voraussagen, ob das Ergebnis eine gerade oder eine ungerade Zahl sein wird. Haben sie richtig vorausgesagt, können sie die Karte ihrer Wahl mitnehmen (vorausgesetzt, sie besitzen schon eine der gleichen Farbe). Wenn nicht, erhalten sie in dieser Runde keine Karte.

Ereigniskarten

Der Stapel Ereigniskarten wird verdeckt auf dem dafür vorgesehenen Feld zwischen Deck A und Deck B plaziert. Jedemal wenn ein Detektiv eine „1“ oder „6“ würfelt, nimmt er eine Ereigniskarte auf. Die Anweisungen auf den Ereigniskarten müssen befolgt werden, danach wird die gezogene Karte wieder unter den Stapel gelegt.

Zwei Ereigniskarten gewähren einen Bonus bei Befragung eines anderen Detektivs und können vielleicht nicht sofort angewandt werden. Wenn eine dieser Karten gezogen wird, darf der Detektiv sie so lange behalten, bis er einen anderen Detektiv befragt. Dann muß sie angewandt und danach abgelegt werden. Schließlich geben vier Ereigniskarten die Wetterlage an. Sie beeinflussen den Funk und gelten daher für alle Detektive. Wird eine solche Karte gezogen, plaziert man sie offen auf das dafür vorgesehene Feld. Wird die nächste Wetterlagenkarte gezogen, ersetzt sie die erste, die daraufhin wieder unter den Stapel kommt usw.

Der Ermittlungsbogen

Der Ermittlungsbogen ist ein wichtiges Hilfsmittel für den Detektiv. Auf ihm trägt er seinen Namen sowie seine besondere Eigenschaft ein und streicht die einzelnen Hinweise ab, die er im Verlauf des Spiels erhält. So kann er auf einfache Weise die Tatumstände eingrenzen.

Ende des Spiels

Wenn ein Detektiv alle Tatumstände herausgefunden, das heißt, Täter, Tatort, Tatzeit, Tatwaffe und Tatmotiv bestimmt hat, kann er das Spiel beenden. Ab diesem Zeitpunkt dürfen keine Eintragungen auf den Ermittlungsbögen mehr gemacht werden. Die fünf beiseitegelegten Hinweiskarten werden danach aufgedeckt und mit den Angaben des Detektivs verglichen. Sollte auch nur ein Umstand falsch sein (schließlich kann man auch raten, wenn nur noch wenige Möglichkeiten bleiben), hat er das Spiel verloren, und derjenige gewinnt, der der Lösung am nächsten war.

Festgestellt wird das, indem man die Bögen prüft: Die fünf Lösungen dürfen nicht abgestrichen sein; wer darüber hinaus die wenigsten Umstände nicht abgestrichen hat, ist der Gewinner des Spiels.

Wenn kein Detektiv das Spiel vor der Zeit beendet, wird der „Sieger“ nach der 25. Spielrunde ermittelt, indem man die Bögen vergleicht.

