

# TIM UND STRUPPI




## Professor Bienlein entführt

**Mühlenhof (rav.)** – Wie kurz vor Redaktionsschluß verlautete, wurde der international respektierte Wissenschaftler Professor Bienlein entführt.

Nach monatelanger Arbeit in seinem Laboratorium stand Bienlein unmittelbar vor dem Abschluß einer vermutlich sensationellen Erfindung. Doch am vergangenen Montag kam er nicht zu einer Verabredung mit seinen Freunden Tim, einem Journalisten, und Kapitän Haddock, einem erfahrenen Seemann. Da beide wußten, daß seit der letzten Woche Gerüchte über Bienleins Erfindung in der Öffentlichkeit kursieren, eilten sie sofort mit Tims Hund Struppi und

den beiden herbeitelefontierten Detektiven Schulze und Schulze zu Bienleins Labor. Dort fanden sie Spuren einer Auseinandersetzung, die eindeutig auf eine Entführung schließen lassen. Offensichtlich wollen Bienleins Entführer Informationen über seine Erfindung erpressen. Tim und seine Freunde beschloßen, auf der Stelle mit Hilfe des cleveren Hundes die Spuren aufzunehmen und den Professor zu suchen.

# TIM UND STRUPPI



Wer entführte Professor Bienlein?  
Ravensburger® Spiele Nr. 01 126 1  
Ein Detektivspiel für 2–4 Personen von 8 bis 99 Jahren.  
Idee und Design: AB Chr. Olsen, Handen (Schweden)  
© 1987 by HERGE-EXCLUSIVITY FOR EUROPE –  
EDITIONS DU LOMBARD

Inhalt: 1 Spielplan  
4 Spielfiguren (Tim, Struppi, Kapitän Haddock und die Detektive Schulze & Schulze)  
2 Figuren (Professor Bienlein, 1 Polizist)  
6 Aufstellfüße 5 Beweisplatten  
13 Hauskarten 1 Würfel  
13 Spurenkarten 1 Briefumschlag

*Bitte lesen Sie diese Spielregel vor der ersten Spielrunde in Ruhe bis zu Ende durch. Nur dann kann sich der richtige Spielspaß bei diesem unterhaltsamen Spiel einstellen.*

### Ziel des Spiels

Die Spieler ziehen über den Plan und jeder versucht, so viele Informationen wie möglich zu sammeln. Ziel des Spiels ist es herauszufinden, in welchem Haus Professor Bienlein von seinem Entführer versteckt wird und wer sein Entführer ist.

### Vorbereitung

Vor der ersten Spielrunde sind sämtliche Teile vorsichtig aus der Stanztafel herauszulösen. Die Figuren werden zusammengeklappt und in die Aufstellfüße gesteckt. Jetzt werden die Informationskarten (Haus-, Beweis- und Spurenkarten) ausgelegt: Zunächst werden alle **Hauskarten (Rückseite: oliv)** verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Dann wird eine dieser Karten gezogen und in den Briefumschlag gesteckt. Dies geschieht so, daß niemand sieht, welches Haus auf der Karte abgebildet ist. Der Umschlag wird beiseite gelegt. Die übrigen Hauskarten werden als Rechteck (3 x 4 Karten) verdeckt neben den Spielplan gelegt.

Nun werden die **Beweiskarten (Rückseite: orange)** verdeckt gemischt. Zwei dieser Karten werden verdeckt auf die beiden orangefarbenen Felder des Spielplans gelegt. Die restlichen 3 Karten werden verdeckt in die Schachtel zurückgelegt, ohne daß sie jemand angesehen hat.

Dann werden die **Spurenkarten (Rückseite: gelb)** verdeckt auf dem Tisch gemischt und danach verdeckt auf die gelben Felder gleicher Größe auf dem Spielplan verteilt.

Nun wählt jeder Spieler seine Spielfigur. Die beiden Figuren, die Professor Bienlein und den Polizisten zeigen, bleiben in der Schachtel. Sie sind keine Spielfiguren und kommen erst später zum Einsatz.

Die Spielfiguren werden auf einen der beiden Helikopter-Landeplätze gestellt. Hierbei kann sich jeder Spieler aussuchen, in welcher der beiden Ecken des Spielplans er das Spiel beginnen will.

---

## Spielregel

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Die Figuren werden mit Hilfe des Würfels bewegt. Eine festgelegte Laufrichtung gibt es nicht; innerhalb eines Zuges darf eine Figur allerdings nur in eine Richtung gezogen werden.

Kommt ein Spieler auf einem Hauseingang (dunkles Lauffeld) zu stehen, darf er eine der neben dem Plan liegenden **Hauskarten (vgl. S. 5)** nehmen, sie sich ansehen und verdeckt an ihren Platz zurücklegen. Diese Karte gibt ihm die Information, daß Professor Bienlein in diesem Haus nicht versteckt sein kann. Deshalb sollte der Spieler, der die Karte gezogen hat, diese so betrachten, daß seine Mitspieler keine Einsicht haben. Jeder Spieler darf sich Notizen machen, welche **Hauskarten** er bereits gesehen hat. Über **andere** Informationskarten, die man eingesehen hat, darf man sich keine Notizen machen!

Kommt ein Spieler auf einem Feld zu stehen, neben dem eine **Spuren-** oder **Beweiskarte (vgl. S. 5 u. 6)** liegt, so darf er sich diese ansehen und daraus seine Schlüsse ziehen. Das Betrachten dieser Karten soll ebenfalls so geschehen, daß die Mitspieler nicht sehen, was auf der Karte abgebildet ist.

Die Informationskarten werden im Vorübergehen angesehen. Die Spieler müssen also nicht mit einem exakten Wurf auf ein Feld kommen, das zum Betrachten einer Informationskarte berechtigt.

**Beispiel:** Hat ein Spieler, der drei Felder vom nächsten Hauseingang entfernt steht, eine „5“ gewürfelt, so zieht er drei

Felder, betrachtet eine Hauskarte und zieht dann die restlichen zwei Felder weiter.

Es ist somit möglich, während eines Zuges mehrere Informationen zu sammeln.

Es dürfen auch zwei Figuren auf einem Feld stehen. Nach einer „6“ darf nicht noch einmal gewürfelt werden.

## Abkürzungen:

Normalerweise ziehen die Figuren auf den Straßen, da sie von diesen aus zu den Informationen gelangen. Es befinden sich außer den Straßen aber auch noch eine Bahnlinie, ein Fluß und die beiden Helikopter-Landeplätze auf dem Plan. Diese ermöglichen folgende Abkürzungen:

### 1. Die Bahnlinie

Kommt ein Spieler auf der Straße an einen Bahnübergang, so darf er auf den Schienen bis zu einem der anderen Bahnübergänge ziehen, ohne daß er dafür Würfelaugen benötigt. Von dort zieht er dann normal weiter. Es kosten also alle Lauffelder Würfelpunkte, nicht aber die Abkürzungsstrecken.

**Beispiel:** Ein Spieler steht ein Feld vor einem Bahnübergang und würfelt eine „4“. Dann kann er ein Feld vorrücken. Nun befindet er sich auf den Schienen.

Auf diesen zieht er zu einem der anderen Bahnübergänge. Dort kommt er auf einem Lauffeld an, das den zweiten Würfelpunkt kostet. Also darf er noch um zwei weitere Felder vom Bahnübergang herunterziehen.

### 2. Der Fluß

Kommt ein Spieler auf eine der beiden Brücken über den Fluß, so darf er sich von dort bis zur anderen Brücke im Wasser treiben lassen, ohne daß er dafür Würfelpunkte benötigt. Von dort kann er weiterziehen, wenn er noch nicht alle Würfelpunkte verbraucht hat.

### 3. Die Helikopter-Landeplätze

Kommt ein Spieler auf einen der Helikopter-Landeplätze, so darf er von dort zu einem beliebigen Feld fliegen und die dort vorhandene Information zur Kenntnis nehmen oder er kann zu dem anderen Helikopter-Landeplatz fliegen. In beiden Fällen werden für den Flug keine Würfelpunkte angerechnet. Er kann von dort jeweils weiterziehen, wenn er noch nicht alle Würfelpunkte verbraucht hat.

## Der Fall Bienlein wird gelöst

Wenn ein Spieler herausgefunden hat, in welchem Haus der Professor versteckt wird und wer sein Entführer ist, kann er das Spiel beenden. Er zieht mit Hilfe des Würfels zu dem Haus, von dem er zu wissen meint, daß der Professor dort verborgen wird. Kommt er dort an, dann stellt er die Figur, die Professor Bienlein zeigt, auf dieses Haus und die Figur, die den Polizisten zeigt, auf die Spurenkarte, die seiner Meinung nach den Entführer zeigt.

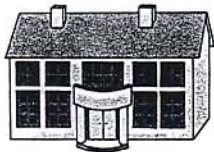
Zum Beweis vergleicht der Spieler die beiden Beweiskarten mit der Spurenkarte, die den mutmaßlichen Entführer zeigt. Trägt der abgebildete Mann die auf den Beweiskarten abgebildeten Gegenstände nicht, ist er der Tat überführt. Ist die Vermutung falsch, werden die Karten an ihre Plätze verdeckt zurückgelegt und der Spieler mit dem falschen Verdacht scheidet aus. Die Überprüfung des Hauses findet statt, indem der Spieler, der meint, die Lösung gefunden zu haben, in den Briefumschlag schaut. Enthält dieser die Karte mit dem Haus, auf das er die Figur des Professor Bienlein gestellt hat, zeigt er die Hauskarte als Beweis den anderen Mitspielern. War der Verdacht falsch, bleibt die Karte im Umschlag und der Spieler mit dem falschen Verdacht scheidet aus. Die anderen Spieler spielen weiter, bis einer von ihnen den Fall lösen kann.

## Ende des Spiels

Derjenige Spieler, der gleichzeitig den richtigen Entführer findet und das richtige Haus bestimmt, ist der Gewinner und beendet das Spiel.

## Die Bedeutung der Karten im Spiel

### Die Hauskarten



Auf den Hauskarten sind alle Häuser abgebildet, die auch auf dem Spielplan zu sehen sind. In einem dieser Häuser wird Professor Bienlein versteckt gehalten. Diese Hauskarte steckt in dem Briefumschlag. Nur dadurch, daß ein Spieler alle anderen Hauskarten gesehen hat, kann er mit Sicherheit sagen, in welchem Haus Professor Bienlein versteckt ist.

### Die Beweiskarten



(Rückseite: orange) Auf den Beweiskarten sind Gegenstände abgebildet: Der Hut, die Brille, der Bart, die Brechstange, die Schuhe. Die zwei Beweiskarten, die auf dem Plan lie-



gen, zeigen, was der Entführer bei seiner Flucht verloren hat. Diese beiden Gegenstände kann der Entführer also nicht bei sich haben.

### Die Spurenkarten

(Rückseite: gelb) Zehn Spurenkarten zeigen verdächtige Personen, die als Entführer in Frage kommen. Diese Personen ähneln sich, doch nur eine kommt als Entführer von Professor Bienlein in Betracht.



### Beispiel:

Liegen die beiden Beweiskarten auf dem Plan, auf denen der Hut und die Schuhe abgebildet sind, dann muß der Mann der Entführer sein, der weder Hut noch Schuhe (er trägt rote Socken) hat. In diesem Fall hat er die drei Gegenstände, deren Beweiskarten nicht auf dem Plan liegen, bei sich: Er trägt also eine Sonnenbrille, einen Bart und hat die Brechstange in der Hand.



Die beiden Spurenkarten, auf denen ein Würfel abgebildet ist, bedeuten, daß der Spieler, der eine dieser beiden Karten umdreht, noch einmal würfeln darf. Die Karte wird danach verdeckt an ihren Platz zurückgelegt.



Die Karte, auf der alle fünf Gegenstände (Hut, Brille, Bart, Brechstange, Schuhe) abgebildet sind, bedeutet, daß der Entführer Gelegenheit gehabt hat, sein Aussehen zu verändern. Wird diese Karte von einem Spieler aufgedeckt, dann müssen die fünf Beweiskarten erneut verdeckt gemischt werden und zwei werden wiederum ins Spiel gebracht, indem sie verdeckt auf die orangefarbenen Felder gelegt werden. Die restlichen drei Beweiskarten werden wieder verdeckt in die Schachtel zurückgelegt.

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg



257129