

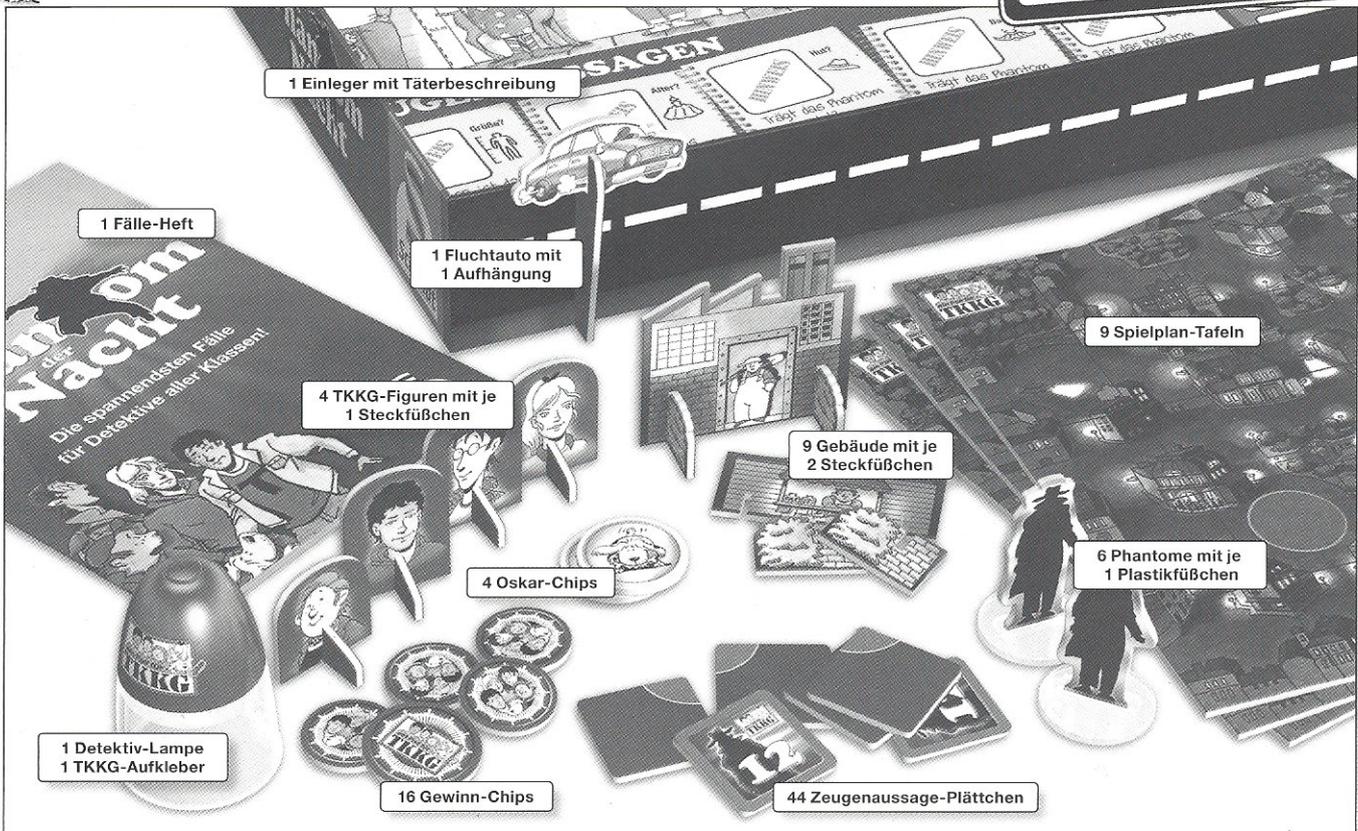
Anleitung

Das Phantom der Nacht

Ein spannendes Detektivspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren von Kai Haferkamp



Spielmaterial



Das Phantom der Nacht – der größte Ganove aller Zeiten – ist in der Millionenstadt aufgetaucht. Bevor es von seinen Komplizen mit dem Fluchtauto abgeholt wird, um sich aus dem Staub zu machen, wollen Tim, Karl, Klößchen und Gaby (TKKG) es überführen. Doch welcher von den 6 Verdächtigen ist der wahre Täter?

Also machen sich TKKG nachts – wenn das Phantom sein Unwesen treibt –, ausgerüstet mit der Detektiv-Lampe, auf den Weg, seinen Spuren zu folgen, Hinweise zu finden und es letztendlich zu entlarven.



Spielziel

Löst gemeinsam einen spannenden Kriminalfall und schnappt den Täter! Schlüpft dazu in die Rolle von TKKG und macht euch, ausgerüstet mit einer Detektiv-Lampe, auf den Weg, in der Millionenstadt Licht ins Dunkel zu bringen! Folgt den Spuren des Phantoms und sucht nach Zeugen, die euch Hinweise geben, damit ihr am Ende unter den 6 Verdächtigen den wahren Täter findet. Hierfür erhaltet ihr wertvolle Gewinn-Chips. Wer am Ende des Spiels die meisten Gewinn-Chips sammeln konnte, ist der Meisterdetektiv.

Denkt aber daran: Das Phantom weiß, dass ihr ihm auf den Fersen seid, und versucht im Fluchtauto zu fliehen!



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel legt ihr die 3 Batterien, wie auf der beiliegenden Erklärung beschrieben, in die **Detektiv-Lampe**. Auf das blaue Lampengehäuse klebt ihr den **TKKG-Aufkleber**. Löst alle Plättchen und Chips vorsichtig aus den Stanztafeln. Steckt jedes **Phantom** in ein Plastikfüßchen und baut die **Gebäude**, auf denen die Zeugen abgebildet sind, zusammen. In jedes Gebäude werden dazu 2 Steckfüßchen (Mauer und Busch) gesteckt. Steckt außerdem die einzelnen **TKKG-Figuren** in ihre blauen Steckfüßchen.

Hinweis: Ihr könnt die einzelnen Steckelemente aus Pappe auch gerne mit etwas Kleber **miteinander fixieren**.

Steckt das **Fluchtauto** in seine Aufhängung und befestigt es am unteren Schachtelboden-Rand auf dem ersten weißen Markierungsstrich (siehe Abb. rechts).

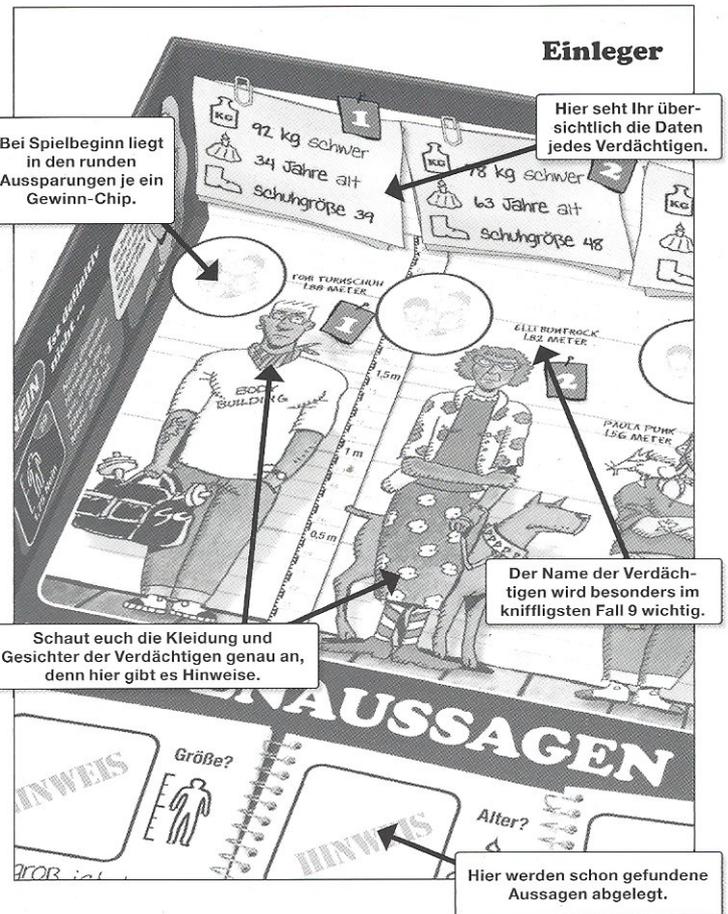


Im Schachtelboden befindet sich ein **Einleger**, der euch bei den Ermittlungen hilft. Aus diesem könnt ihr die quadratischen und runden Plättchen herauslösen, müsst es aber nicht. Diese Aussparungen sollen den später einzulegenden Plättchen einen leichten Halt bieten. In die runden Aussparungen über den 6 Verdächtigen legt ihr jeweils einen runden **Gewinn-Chip**. Die restlichen Gewinn-Chips legt ihr neben dem Spiel bereit.

Der **Einleger** im Schachtelboden gibt euch zum einen eine Übersicht über die möglichen Täter mit ihren unterschiedlichen Merkmalen, zum anderen zeigt er euch den Spielstand während des Spiels. Ihr solltet den Schachtelboden also immer griffbereit haben.

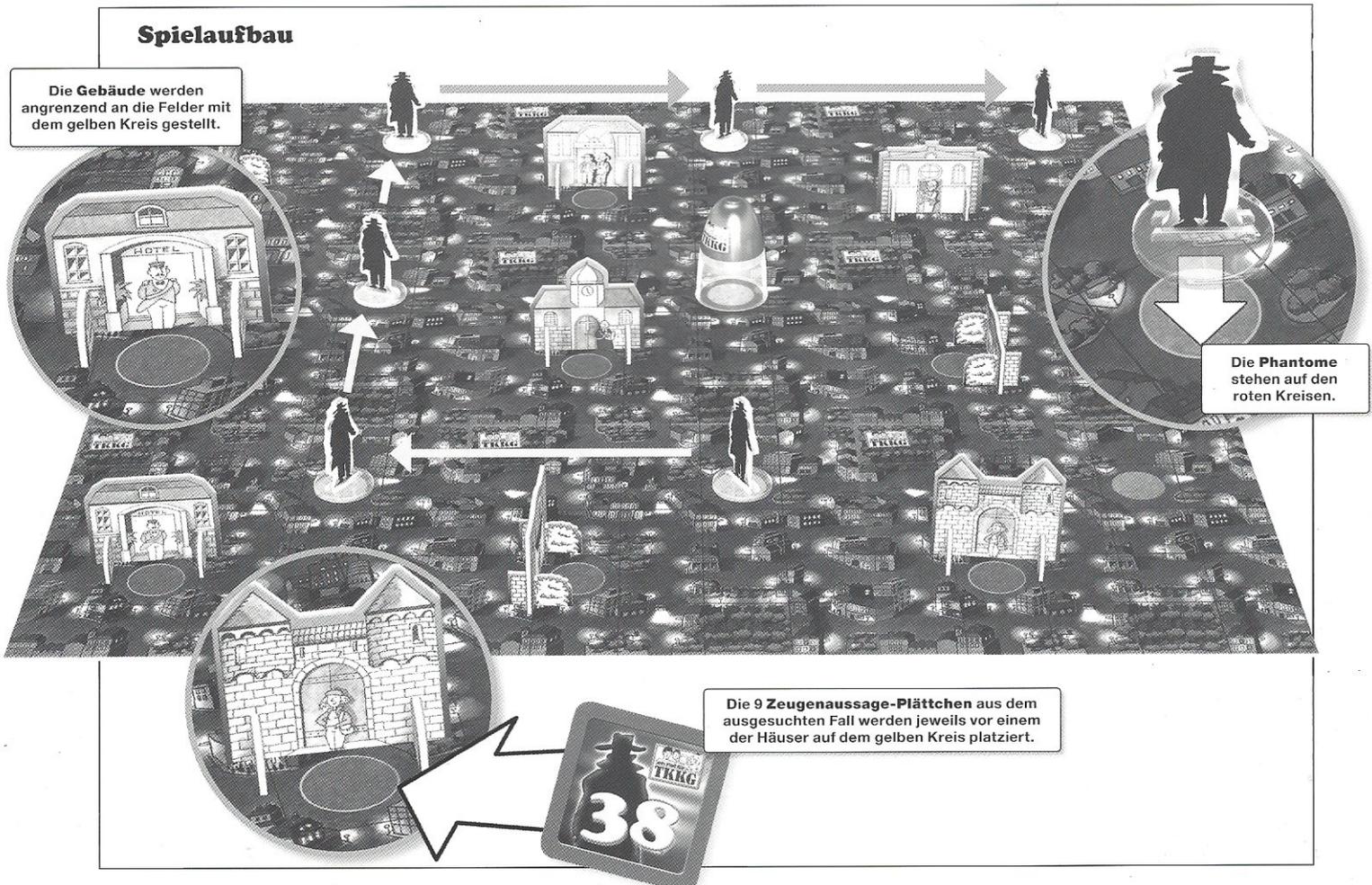
Baut nun die Millionstadt in der Mitte des Tisches auf. Legt dazu die 9 **Spielplan-Tafeln** mit der Stadtansicht nach oben in 3 Reihen mit je 3 Tafeln aus. Dabei muss die Ecke mit dem TKKG-Logo immer links oben liegen. Die Reihenfolge der Spielplan-Tafeln ist unerheblich. Stellt danach die 9 **Gebäude** an die Felder mit dem gelben Kreis. An welche Seite des Feldes spielt dabei keine Rolle. Dieses Feld ist nun das **Gebäude-Feld**. Stellt die 6 **Phantome** in einer Kette hintereinander umlaufend auf die äußersten Felder mit dem roten Kreis. Welche hintereinander folgende rote Felder ihr verwendet, ist egal. Stellt die **Detektiv-Lampe** auf den freien roten Kreis auf der mittleren Spielplan-Tafel. Sie ist eure gemeinsame Spielfigur.

Danach sucht ihr euch gemeinsam einen Kriminalfall im **Fälle-Heft** aus, den ihr spielen möchtet. Am Ende des Falltextes sind 9 **Zeugenaussage-Plättchen** angegeben. Sucht aus den 44 Plättchen genau diese 9 aus, und legt sie in beliebiger Reihenfolge, mit den blauen Seiten nach unten, auf die Felder mit den gelben Kreisen, also auf die **Gebäude-Felder**. Die restlichen Zeugenaussage-Plättchen benötigt ihr in dieser Spielrunde nicht mehr.



Spielaufbau

Die Gebäude werden angrenzend an die Felder mit dem gelben Kreis gestellt.





Die Jagd nach dem Phantom der Nacht kann beginnen!

Damit ihr alle Fakten des Falls kennt, liest ein Mitspieler den ausgewählten Fall laut vor.

Hinweis: Der Falltext gibt euch bereits einen wertvollen Hinweis auf den Täter. Beratet also gemeinsam und überlegt, welcher Hinweis versteckt sein könnte. Habt ihr den Hinweis gefunden, könnt ihr bereits einen der 6 Verdächtigen ausschließen. Konntet ihr den Hinweis nicht finden, dann ist das nicht weiter schlimm, ihr könnt den Fall dennoch mit Hilfe der Zeugenaussagen lösen.

Für die Fälle 10–19 gibt es keine Textfälle. Aber auch hier gilt, anhand der 9 Zeugenaussagen lässt sich ein Täter dingfest machen.

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Ein Spieler beginnt und stellt die Lampe auf ein beliebiges Nachbarfeld.

Wichtig: Als Nachbarfeld gilt während des ganzen Spiels immer nur ein Feld, das senkrecht oder waagrecht (nicht diagonal) an das Feld angrenzt, auf dem gerade die Lampe steht.

Zum Anleuchten des Feldes drückt ihr auf den Knopf am oberen Ende der Lampe.

Wichtig: Während des Leuchtens sollte die Lampe auf dem Feld abgestellt sein, da sonst schon weitere Spuren auf anderen Feldern sichtbar werden können.



► Die Detektiv-Lampe zeigt:

• Fußspuren

Ihr habt die Spur des Phantoms gefunden und seid auf der richtigen Fährte. Der Spieler darf gleich ein nächstes angrenzendes Feld anleuchten.

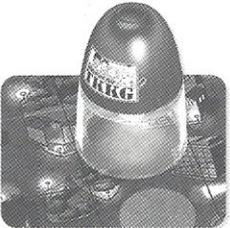


• Fluchtauto

Oje, das Fluchtauto mit den Komplizen nähert sich dem Phantom, um es abzuholen, und zusätzlich bewegt sich ein Phantom in der Stadt:

- Setzt das Fluchtauto auf dem Schachtelrand ein Feld weiter auf den nächsten weißen Strich.
- Stellt das vorderste Phantom im Uhrzeigersinn auf den nächsten roten freien Kreis. Der Spieler ist weiterhin an der Reihe und darf das nächste angrenzende Spielfeld anleuchten.

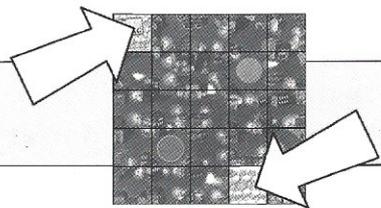
Hinweis: Wird zu einem späteren Zeitpunkt wieder das Fluchtauto angeleuchtet, dann wird das zweite Phantom auf dem Spielplan bewegt. Danach das dritte usw.



• Kein Zeichen

Schade, ihr habt die Spur des Phantoms verloren und seid in eine Sackgasse geraten. Der Zug des Spielers ist hiermit beendet. **Die Lampe wird auf dem vorhergehenden und nicht auf dem leeren Feld abgestellt.** Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe und bewegt die Lampe von diesem Feld ausgehend weiter.

Wichtig: In den Waldstücken hat das Phantom niemals Spuren hinterlassen. Aus diesem Grund dürfen die Wald-Felder nicht betreten werden (siehe Abb. rechts).



► Die Lampe wird so lange bewegt, bis eines der zwei folgenden Ereignisse eintritt:

1. Die Lampe steht direkt neben einem der 6 Phantome

Ihr dürft euch auf das Feld mit dem Phantom stellen, denn auch hier befinden sich Spuren des Täters, und das Phantom anleuchten. Auf einer der Phantomseiten befindet sich ein grauer Kreis, wenn ihr diesen anleuchtet, erscheint dort eine Zahl. Vergleicht ihr die Zahl mit den Zahlen im Schachtelboden, dann wisst ihr, welcher der 6 Verdächtigen sich hinter diesem Phantom verbirgt.

Wurde der Verdächtige bisher von niemandem angeleuchtet, darf sich der Spieler, der am Zug ist, den Gewinn-Chip nehmen, der im Schachtelboden in der runden Aussparung bei dem betreffenden Verdächtigen liegt. Anschließend ist der Spielzug beendet, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hinweis: Wenn ihr der Meinung seid, dass der Verdächtige schon angeleuchtet wurde, könnt ihr auf das Anleuchten verzichten. In diesem Fall ist der Spielzug noch nicht beendet, und ihr seid weiter an der Reihe.

2. Die Lampe steht direkt neben einem Gebäude-Feld

Ihr dürft euch auf das Gebäude-Feld stellen, denn auch hier befinden sich Spuren des Phantoms. Befindet sich dort noch ein Zeugenaussage-Plättchen, dann dürft ihr es nehmen und die Rückseite, also die blaue Seite, anleuchten. Es wird euch dort eine wichtige Zeugenaussage angezeigt. Beratet gemeinsam, inwiefern euch diese Aussage einen Hinweis auf den Täter gibt.

Legt danach das Plättchen in die passende Aussparung im Schachtelboden. Zur Belohnung darf sich der Spieler, der das Zeugenaussage-Plättchen gefunden hat, einen Gewinn-Chip aus dem Vorrat nehmen. Sein Spielzug ist damit beendet.

Befindet sich auf dem Gebäude-Feld kein Zeugenaussage-Chip mehr, dann ist der Spielzug nicht beendet. Ihr dürft also das nächste angrenzende Feld anleuchten.

► Verwendung der Zeugenaussage-Plättchen

Für die leichteren Fälle 1–8 und 10–19 sind die Hinweise und Symbole im dunkelblauen Bereich wichtig. Nur für den besonders kniffligen Fall Nr. 9 ist die Eckzahl im hellblauen Bereich von Bedeutung (nähere Infos gibt es im Fälle-Heft).

Wichtig: Vermischt bitte nicht die Informationen der beiden blauen Bereiche miteinander.

Beispiel-Auswertung in einem leichten Fall (siehe Abb. rechts)

Der Täter hat kein Tattoo. D. h. wenn ihr im Schachtelboden nachschaut, könnt ihr erkennen, dass die Verdächtigen Toni, Paula und Bruno nicht als Täter in Frage kommen, da sie alle drei Tattoos haben.

Ihr müsst euch die Verdächtigen also genau anschauen und immer wieder die erhaltenen Hinweise neu auswerten und kombinieren. Dazu dürft ihr euch jederzeit, auch wenn ihr nicht an der Reihe seid, die Plättchen im Schachtelboden mit Hilfe der Lampe noch einmal anschauen.

Hinweis: Es ist für die Auswertung nur entscheidend, was ihr offensichtlich seht. D. h. es ist nicht möglich, dass sich z. B. unter dem Gips bei Nora ein Tattoo befindet.

► Oskar-Chip (Jokerfunktion)

Der Oskar-Chip gibt euch die Möglichkeit, weiterzuspielen, auch wenn euer Zug eigentlich beendet wäre. Nach dem einmaligen Einsatz müsst ihr ihn jedoch abgeben. Er wird dazu aus dem Spiel genommen.

► Ihr wisst, wer der Täter ist?

Sobald ihr zu wissen glaubt, wer der Täter ist, müsst ihr mit der Lampe zu dem Feld mit dem richtigen Phantom laufen. Der Spieler, der glaubt, auf dem Feld des richtigen Phantoms zu stehen, muss den Namen des Täters vor dem Anleuchten laut ansagen. Anschließend kontrolliert nur dieser Spieler die Zahl des Phantoms mit der Zahl, die sich auf dem dunklen Lösungsfeld des betreffenden Falls im Fälle-Heft verbirgt.

Stimmt sein Verdacht nicht, scheidet er aus dem Spiel aus und muss seine bisherigen Gewinn-Chips abgeben. Er darf seinen Mitspielern die Lösung nicht verraten. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Stimmt sein Verdacht, bekommt er den großen Gewinn-Chip.



Spielende

► Das Spiel endet, wenn eine der drei Möglichkeiten eintritt:

1. Ihr habt das **Phantom geschnappt**. Der Spieler mit den meisten Punkten (**kleiner Gewinn-Chip=1 Punkt, großer Gewinn-Chip=3 Punkte**) ist der Meisterdetektiv. Bei Gleichstand gibt es mehrere Meisterdetektive.
2. Alle Spieler haben einen **falschen Verdacht geäußert** und sind ausgeschieden. Das Phantom ist euch dieses Mal entkommen.
3. Das **Fluchtauto** kommt auf dem letzten Feld mit dem Phantom an. Ihr habt zu lange gebraucht, den Fall zu lösen. Das Phantom wurde von seinen Komplizen im Fluchtauto abgeholt und verlässt die Millionenstadt.



Ausnahme beim kniffligsten Fall Nr. 9

Hier spielen die 6 Phantome im Spiel keine Rolle. Ihr könnt sie also vom Spielplan herunternehmen. Ansonsten bleibt der Ablauf fast gleich.

Nur müsst ihr, um diesen Fall zu lösen, **alle 9** Zeugenaussage-Plättchen finden und auswerten. Macht euch dazu gemeinsam Notizen auf einem separaten Blatt Papier.

Wenn ihr alle Hinweise logisch miteinander verknüpft und den wahren Täter herausfindet, habt ihr gewonnen. Der Spieler mit den meisten Gewinn-Chips ist in dieser Spielvariante der Meisterdetektiv. Aber denkt auch hier daran: Konnte der Ganove vorher in dem Fluchtauto mit den Komplizen aus der Millionenstadt fliehen, habt ihr gemeinsam verloren.



Spielvariante: Jeder gegen jeden

Die Spielvorbereitung ist identisch mit der oben genannten Spielanleitung, außer dass hier die Detektiv-Lampe nicht auf die mittlere Spielplan-Tafel gestellt wird, sondern die 4 TKKG-Figuren zum Tragen kommen. Die Gewinn-Chips verlieren in dieser Spielvariante ihre Bedeutung.

Nachdem sich jeder Mitspieler eine TKKG-Figur ausgesucht hat und die 6 Phantome auf dem Spielplan verteilt wurden (siehe Beschreibung Seite 2), stellt der jüngste Mitspieler seine TKKG-Figur auf einem der 4 möglichen Felder ab (siehe Abb. rechts). Danach setzen reihum im Uhrzeigersinn die anderen Spieler ihre Figuren.

Der restliche Spielablauf ist identisch mit der oben genannten Spielanleitung, nur dass die Lampe während des Spiels rumgereicht wird.



Wichtig: In dieser Spielvariante ist das Nachbarfeld, das angeleuchtet werden darf, immer nur ein Feld, das senkrecht oder waagrecht (nicht diagonal) an das Feld mit der TKKG-Figur angrenzt.

- **Es gewinnt der Spieler, der als Erster auf dem Feld des richtigen Phantoms steht und dessen Namen vorher auch laut angesagt hat.**