

ständig mit den richtigen Elementen bedeckt ist und damit völlig gleich dem Fahndungsfoto, kann sich der Spieler auf den Weg zum Versteck des Verbrechers machen.

3. Einbuchten

Das Versteck des Täters steht auf dem Fahndungsfoto. Ist der Spieler dort angekommen, darf er sein Foto umdrehen und zum Gefängnis ziehen, wo er die Partie beendet. Auf dem Weg dorthin muß er die Anweisungen befolgen, die auf der Rückseite des Fahndungsfotos stehen.

Sieger ist, wer seinen Verbrecher als erster ins Gefängnis gebracht hat.

Spielanleitung

Wer ist Wer

● Nr. 611 1118 ●

Schmidt
SPIEL+FREIZEIT GMBH

2 bis 6 Mitspieler können sich an der Jagd nach dem Übeltäter beteiligen.

Sie sollen:

- ein Fahndungsfoto zusammenstellen nach Auskünften, die im Laufe der Untersuchung bestätigt werden.
- Sich vergewissern, ob das Foto identisch ist mit einem der 6 Verbrecher.
- Das Foto komplettieren, damit es exakt dem Gesuchten entspricht.
- Den Verbrecher im Staatsgefängnis abliefern.

Spielverlauf

Jeder Spieler sucht sich eine Figur, die er auf das Feld Kommissariat stellt und die entsprechende Profilkarte (Abbildung der Figur unten links), die er vor sich auflegt. Die roten und blauen Ereigniskarten (Aufklärungs- und Hinweis/Tatortkarten) werden gut gemischt und getrennt, verdeckt, aufgelegt. Jede Karte, die gezogen wird, muß offen sichtbar aufgelegt werden.

Das Spiel beginnt, wer die höchste Zahl gewürfelt hat. Jeder Spieler würfelt immer mit beiden Würfeln, zieht aber nur so viele Felder weiter, wie einer der beiden Würfel Augen zeigt. Welche Würfelzahl verwendet wird, bleibt dem Scharfsinn des Spielers überlassen. Zeigen beide Würfel dasselbe, kann entweder um einen oder beide Würfel weitergegangen werden.

Es darf in beliebiger Richtung gezogen werden, jedoch auf der Autobahn nur in Pfeilrichtung.

Sobald ein Spieler auf ein blaues Feld kommt (Omni-bus, Angler, Obststand etc.), muß er eine Karte von einem der beiden Kartenstöße ziehen. Kommt er auf ein rotes Feld, muß er ein zweites Mal würfeln und darf nur weiterziehen, wenn die Augen der vorhergehenden Würfel überboten wurden. Ist das nicht der Fall, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn zwei Spieler auf ein gelbes Tatortfeld (Kino, Post, Schloß etc.) kommen, hat der Spieler, der später ankommt, das Recht, sich von dem anderen eine Aufklärungskarte oder Tatortkarte seiner Wahl geben zu lassen.

Alle gelben Felder können nur betreten werden von Spielern, die eine entsprechende Tatortkarte haben. Dieser Ort muß durch genaue Würfelzahl erreicht werden.

Das Spiel läuft in 3 aufeinanderfolgenden Phasen ab. Jeder Spieler muß erst eine Phase beendet haben, bevor er die zweite beginnt.

1. Identifizierung

Die Aufklärungskarten (rot) geben Hinweise auf ein Element des Porträts. Blaue Karten können Hinweise enthalten, die befolgt werden müssen oder Angaben über den Tatort. Wer eine Tatortkarte zieht, muß sich unverzüglich dorthin begeben. Am Tatort selbst werden die Aufklärungskarten gegen die entsprechenden Elemente eingetauscht.

Alle Tatort- und Aufklärungskarten müssen anschließend wieder in die Spielstapel zurückgesteckt werden. Kein Spieler darf Elemente nehmen, die nicht auf seine Profilkarte passen.

Sobald eine Profilkarte ganz mit Elementen bedeckt ist, muß sich der Spieler sofort in Richtung Kommissariat aufmachen. Dort angekommen, nimmt er die 6 Porträts aus der Kartentasche (ohne sie den Mitspielern zu zeigen) und behält dann das Bild, das seinem aufgelegten Porträt am ähnlichsten ist. Die restlichen Karten werden zurückgesteckt.

Der Verbrecher ist jetzt identifiziert und die Elemente, die auf der gelegten Profilkarte nicht stimmen, werden ins Spiel zurückgelegt.

2. Suche nach dem Versteck

Um die fehlenden Teile des Fotos zu erhalten, wird weiter gespielt wie bisher. Sobald die Profilkarte voll-