



DAS DETEKTIVSPIEL UM 75 RÄTSELHAFTE
KRIMINALFÄLLE IM ALTEN CHINA

中國偵探遊戲

SPIELANLEITUNG



18118

DIE PEKING AKTE

Im Alten Peking sind einige sehr seltsame Dinge geschehen! Man benötigt die schlauesten Detektive der Welt, um die Kriminalfälle zu lösen und die verantwortlichen Verbrecher zu fangen. Du bist einer dieser Detektive. Kannst du die Kriminalfälle schneller lösen als die anderen?

Spielzubehör:

- 1 Spielanleitung
 - 1 „Aktenschrank“, in dem 75 Kriminalfälle auf eine Lösung warten
 - 1 Spielbrett
 - 4 Chinesische Drachen
 - 6 Detektive (aus Pappkarton)
 - 6 Kunststoffsockel für die Detektive
 - 24 Glücksekkarten
 - 4 Täterkarten
 - 1 Notizblock mit Hinweisblättern
-
- 84 Zeugenkarten: 60 Bürgerkarten (jeweils 10 für Herrn Put Zen, Frau Ru Bin, Herrn Fish Fang, Lady Cha Ming, Frau Sming Ke und Herrn Wan Tan), 12 Weiser-Mann-Karten und 12 Spionkarten
 - 3 Entschlüsselungshilfen: 1 Wer-war-es-Karte, 1 Spiegel, 1 roter Decoder
 - 1 Würfel



SPIELZUSAMMENFASSUNG

Es gibt 75 Kriminalfälle, die gelöst werden müssen, und 12 mögliche Täter. Du wirst dabei auf einige Bürger des Alten Pekings treffen: 6 Zeugen, die möglicherweise etwas über den Täter wissen; einen Weisen Mann, der weiß, wann einer der Zeugen lügt, und einen Spion, der dir sagen kann, wo sich der Täter versteckt. Die Bürger befinden sich in den 8 großen Gebäuden (Markt und Hafen zählen ebenfalls als Gebäude). Du musst sie befragen, um herauszufinden, wer der Täter ist und wo er sich versteckt.

Die 4 Chinesischen Drachen stellen die traditionellen Chinesischen Drachen aus Pappmaché, Papier und Stoff dar, die bei festlichen Paraden durch die Straßen tanzen. Sie haben große, farbenprächtige Köpfe, und ihre schlangenförmigen Körper werden von Menschen getragen, die sich in ihnen befinden, ein ideales Versteck für einen Verbrecher!

Die meisten Spielkarten der Kriminalfälle sind ohne die Entschlüsselungshilfen (der rote Decoder, der Spiegel, die Wer-war-es-Karte – und die Wärme deiner eigenen Hand!) nicht lesbar. Du solltest die Kriminalfälle nicht vor dem Spiel entschlüsseln, da du dann dir und deinen Spielern den Spielspaß verdirbst. Für jedes Spiel werden andere Kriminalfälle benutzt.

Wer gewinnt?

Wer als Erster den richtigen Täter identifiziert und findet, hat gewonnen.

SPIELAUFRAU

1. Drücke mit einem stumpfen Bleistift vorsichtig die Löcher in den Augen der Wer-war-es-Karte aus.
2. Ziehe vorsichtig die Schutzfolie des Spiegels ab.
3. Stecke die Detektive in die dafür vorgesehenen Plastiksockel. Jeder Spieler wählt einen Detektiv und stellt ihn auf das große, runde Zentrumsfeld des Alten Peking. Danach bekommen sie eine Täterkarte, ein Hinweisblatt und einen Stift (der nicht im Spiel enthalten ist). Bei mehr als vier Spielern teilen sich mehrere Spieler eine Täterkarte.
4. Mische die Glückskekskarten, und lege sie mit der Textseite nach unten neben das Spielbrett. Der rote Decoder, der Spiegel und die Wer-war-es-Karte werden ebenfalls neben das Spielbrett gelegt.
5. Ein Chinesischer Drache wird auf jeweils eines der drei Felder genau vor dem Tempel, dem Markt, dem Hafen und dem Jadedalast gelegt. Auf welche der drei Felder jeweils ein Drache gelegt wird, spielt dabei ebenso wenig eine Rolle wie die Farbe der Drachen.
6. Wähle nun einen Kriminalfall aus dem Aktenschrank. Danach nimmst du die dort aufgelisteten Bürgerkarten (wobei du auf die richtigen Kartennummern achten musst) und legst sie mit dem Bild nach unten auf die folgenden Felder auf dem Spielbrett:

Frau Ru Bin: Juwelierladen; Herr Put Zen: Wäscherei; Herr Fish Fang: Hafen; Lady Cha Ming: Jadedalast; Frau Sming Ke: Schönheitssalon; Herr Wan Tan: Restaurant; Weiser Mann: Tempel; Spion: Markt.

7. Jetzt würfelt jeder Spieler einmal. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis beginnt das Spiel. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

DER SPIELABLAUF

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und bewegst deinen Detektiv auf dem Spielbrett so viele Felder weit in eine beliebige Richtung, wie dein Würfelergebnis zeigt. Du darfst nicht einfach stehenbleiben.

- Das Zentrum des Alten Peking und die Gebäude zählen auch als ein Feld.
- Zwei oder mehr Detektive dürfen gleichzeitig auf demselben Feld stehen.
- An einer Kreuzung darfst du deine Richtung ändern, aber nicht zurückgehen.
- Auf einem Gebäude darfst du entweder ohne Rücksicht auf das Würfelergebnis anhalten oder deinen Weg entsprechend dem Würfelergebnis fortsetzen.
- An einem Chinesischen Drachen kommst du nicht vorbei.
- Wenn du auf einem Rautenfeld landest, musst du eine Glückskeksekarte ziehen.
- Wenn du deinen Zug auf einem Feld mit einer Rikscha beendest, darfst du sofort zu einem beliebigen Feld oder Gebäude ohne Rücksicht auf Chinesische Drachen weiterziehen.

Die Befragung der Bürger

Wenn du die verschiedenen Gebäude aufsuchst, kannst du den dortigen Bewohner befragen. Dafür liest du dessen Karte (nicht vorlesen).

Um eine Bürgerkarte zu lesen, legst du den Decoder auf ihre Textseite. Der Zeuge gibt dann Hinweise wie: „Der Täter trug einen Hut.“ oder „Der Täter hatte keine Narbe.“ oder „Ich habe den Täter nicht gesehen.“

Um die Karte des Weisen Mannes zu lesen, hältst du den Spiegel in einem rechten Winkel so über die auf dem Tisch liegende Karte, dass deren Pfeil in Richtung Spiegel zeigt. Wenn dir der Weise Mann sagt, dass einer der Zeugen lügt, kannst du davon ausgehen, dass das Gegenteil von dem, was der Zeuge gesagt hat, der Fall ist. Wenn z. B. Lady Cha Ming sagt: „Der Täter trug einen Hut.“ und der Weise Mann sagt: „Lady Cha Ming lügt“, dann weißt du, dass der Täter KEINEN Hut trug. Der Weise Mann spricht nur die Wahrheit.

Um die Karte des Spions zu lesen, hältst du sie kurz zwischen deinen beiden Handinnenflächen. Durch die Wärme wird die Schrift lesbar. Der Spion wird enthüllen, in welchem der vier Chinesischen Drachen sich der Täter versteckt.

Sobald du die Bürgerkarte gelesen hast, legst du sie wieder mit dem Text nach unten auf ihr Gebäude.

DER SPIELABLAUF (FORTSETZUNG)

Glückskekskarten

Jedes Mal, wenn du in deinem Zug auf einem Rautenfeld endest, nimmst du eine Glückskekskarte vom Kartenstapel. Du liest sie laut vor und machst, was immer die Karte verlangt. Dann legst du sie mit dem Text nach oben neben den Kartenstapel. Pro Zug wird nur eine Karte genommen. Ist der Stapel mit den Glückskekskarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel neu gemischt und mit dem Text nach unten als neuer Stapel auf den Tisch gelegt.

Wenn auf der Karte z. B. steht: „Bewege einen Drachen“, musst du einen Drachen auf ein anderes Rautenfeld legen. Du darfst dabei kein Gebäude oder einen Spieler vollständig blockieren. Siehe Abbildung.

Auf dieser Straße darfst keinen Chinesischen Drachen platzieren, da du sonst den Detektiv und den Zutritt zum Jadepalast blockierst.

Die Hinweisblätter benutzen

Jedes Mal, wenn du eine Karte liest, notierst du dir verdeckt die Ergebnisse auf dem Hinweisblatt. Sobald du einmal den Weisen Mann aufgesucht hast, um herauszufinden, ob jemand gelogen hat, kannst du beginnen, mögliche Täter auszuschließen. Die Zahlen in dem Zahlenblock entsprechen den Zahlen der Täterkarte. Wenn du also herausfindest, dass der Täter keine Brille trug, kannst du Nummern 2, 5, 6, 8, 9, 10 und 11 ausschließen und durchkreuzen. Sobald nur noch eine Nummer übrig ist, hast du den Täter gefunden!



DEN VERBRECHER VERHAFTEN

Wenn du zu wissen glaubst oder raten willst, wer der Täter ist und in welchem Chinesischen Drachen er sich versteckt, musst du den entsprechenden Drachen erreichen. Dies muss nicht mit der genauen Augenzahl geschehen, du kannst dort – wie bei Gebäuden auch – einfach anhalten. Dann sagst du z. B.: „Ich beschuldige Nummer 2, Mob Sen“. Um zu überprüfen, ob das stimmt, nimmst du die Wer-war-es-Karte und legst sie sorgfältig über die Zahlen unter dem Kriminalfall im Aktenschrank, den du gerade bearbeitest. In einem der Augenpaare erscheint eine Zahl, die den Täter identifiziert.

Hast du den richtigen Täter beschuldigt, gewinnst du das Spiel, indem du z. B. sagst: „Ich verhafte Mob Sen für den Diebstahl der Perlenhalskette“.

Hast du die falsche Person beschuldigt oder bist du zum falschen Chinesischen Drachen gegangen, darfst du den richtigen Täter nicht verraten. Du bist zwar aus dem Spiel ausgeschieden, aber für die anderen Spieler geht die Jagd nach dem richtigen Täter weiter.

Bitte notiere dir die Lösungen zu den Kriminalfällen nicht. Wenn du erst einmal alle 75 Kriminalfälle gelöst hast, wirst du feststellen, dass du schon wieder vergessen hast, wer der Schuldige war. Dann kannst du sie noch einmal lösen!

Ein Tipp zum Schluss:

Bleib undurchschaubar! Erzähle den anderen Spielern nicht, wohin du gehst, warum oder was du schon herausgefunden hast ...



WEISER MANN



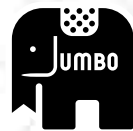
Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.
Visit: www.jumbo.eu. Made in the Netherlands.



©2012 Imagination. Imagination® name and logo
are registered trademarks of Imagination.
All other trademarks are the property of
the respective trademark owners.



Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten.
Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Schachtel mit
Herstellerauschrift bitte aufbewahren.



18118