



SPIELANLEITUNG

2-6 SPIELER



Inhalt

Spielbrett

6 Detektiv-Spielfiguren auf Ständern (in 6 Farben)

60 Zeugen-Karten (je 10 für Mr Washee, Mrs Roo Bee, Mr Pong Hi, Lady Cha Ming, Miss May Kup und Mr Turn Tum)

12 Weiser-Mann-Karten

12 Spion-Karten

24 Ereigniskarten

4 Chinesischer-Drache-Chips

4 Fahndungsplakate der Verbrecher

1 Fall-Buch (mit allen 50 Geheimnissen)

1 Block mit Hinweisblättern

1 roter Decoder

1 Spiegel

1 durchsichtiger Spion-Decoder

1 Wer-war-es-Maske

1 Würfel

Außerdem braucht jeder Mitspieler einen Stift zum Aufschreiben aller Hinweise.

Ziel des Spiels

Als einer der berühmtesten Detektive Pekings, der mit der Lösung eines Falles aus dem Buch befaßt ist, den gesuchten Verbrecher zu identifizieren.

Zum Spiel

In der alten Stadt Peking leben drei verschiedene Gruppen von Menschen, die alle in die geheimnisvollen Fälle verstrickt sind. Es sind:

Die Detektive

Mr Wotsup, Mr Cloo, Mr Kwik, Mr Smartee, Mr Looksee und Mr Catchim. Sie sind die Spielfiguren. Wenn ein Verbrechen begangen wurde, müssen die Spieler entscheiden, mit welchem Detektiv sie an den Fall herangehen wollen.



Abb. 1: Aufkleber abziehen und jeweils auf farblich passende Detektiv-Spielfigur kleben.



Die Verbrecher

Das sind die 12 finsternen Typen, die auf dem farbigen Fahndungsplakat abgebildet sind. Sie sind Hoo Mee, Dun Wong, Sly Lee, See Saw, Wee Wun, Sing Song, Han Dee, Ah Choo, Tee Hee, Skee Ming, So Long, und Poo Ding. Die Detektive müssen herausfinden, wer von diesen Ganoven das Verbrechen begangen hat.

Die Zeugen

Die 8 Leute leben und wohnen in den auf dem Spielbrett abgebildeten Lokalitäten. Die Detektive müssen sie befragen, um herauszubekommen, welcher der Gangster für das Verbrechen verantwortlich ist. Die Zeugen sind;

Die Bürger

Mrs Roo Bee, Mr Washee, Mr Pong Hi, Lady Cha Ming, Miss MayKup und Mr Turn Turn.

Jeder von ihnen kann etwas über den Verbrecher aussagen.

Der Spion

Er weiß, wo sich der Verbrecher versteckt hält.

Der Weise Mann

Er wird erzählen, wenn einer der Bürger lügt.

Der Weise Mann sagt immer die Wahrheit.

Zum Spielzubehör

Die meisten der Karten sind ohne Entschlüsselungshilfen (roter Decoder, Spiegel, Spion-Decoder, Wer-war-es-Maske) schwierig oder gar nicht zu lesen. Vor dem Spiel, sollte keiner der Mitspieler versuchen, die Karten zu entschlüsseln. Das würde den Spielspaß zerstören. In jedem Spiel werden unterschiedliche Karten eingesetzt, und das Buch sagt, welche.

Vorbereitung des Spiels

I. Aus dem Buch wird ein geheimnisvoller Fall ausgewählt.



2. Die 8 Zeugen-Karten, die aufgezählt sind, werden herausgesucht (siehe Ziffern auf den Karten) und verdeckt auf ihre Lokalitäten gelegt:

Mrs Roo Bee auf das Juwelier-Geschäft

Mr Washee auf den Waschsalon

Mr Pong Hi auf den Hafen

Lady Cha Ming auf den Jade-Palast

Miss May Kup auf den Schönheits-Salon

Mr Tum Turn auf das Restaurant

Der Spion auf den Markt

Der Weise Man auf den Tempel

3. Jeder Mitspieler wählt seine Detektiv-spielfigur und setzt sie auf den Mittelkreis - das Zentrum von Peking.

4. Jeder Spieler nimmt sich ein Fahndungsplakat, ein Blatt zum Aufzeichnen der Hinweise und einen Bleistift (bei mehr als 4 Mitspielern müssen mehrere Spieler sich ein Fahndungsplakat teilen).

5. Folgende Spielemente kommen neben das Spielbrett: die Ereigniskarten (gemischt und verdeckt gestapelt), der rote Decoder, der Spiegel, der Spion-Decoder und die Wer-war-es-Maske.

6. Die Chinesischer-Drache-Chips kommen auf die Felder vor dem Tempel, Markt, Hafen und Jade-Palast. Es ist gleichgültig, welcher Chip wo liegt (Abb.2).

7. Ein Spieler liest den geheimnisvollen Fall aus dem Buch laut vor. Er darf auf Wunsch mehrfach vorgelesen werden.

8. Alle Spieler würfeln einmal. Der mit der höchsten Zahl fängt an. Das Spiel geht dann im Uhrzeigersinn reihum weiter.

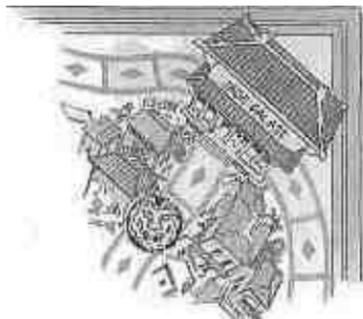


Abb. 2: Drachen-Chips hier plazieren.

Und jetzt geht's los

Die Züge der Detektive

Wer an der Reihe äst, darf mit seinem Detektiv in jede beliebige Richtung ziehen. Gezogen werden muß immer.

- Zwei oder mehr Detektive dürfen dasselbe Feld oder dieselbe Lokalität gleichzeitig besetzen.
- Das Zentrum von Peking und jede Lokalität zählt als normales Spielfeld
- Wer eine Kreuzung erreicht, kann seine Zugrichtung ändern, allerdings darf er nicht denselben Weg wieder zurück.
- Wer eine Lokalität erreicht (Restaurant, Tempel usw.), kann entweder anhalten, auch wenn die geworfene Augenzahl nicht genau ist, oder weiterziehen.
- An einem Chinesischer-Drache-Chip darf keiner vorbeiziehen.
- Wer auf einem Rikscha-Feld landet, darf sofort auf ein beliebiges Feld oder eine beliebige Lokalität auf dem Spielbrett ziehen, ohne die Drachen berücksichtigen zu müssen.
- Wer auf einem Feld mit einem Diamanten landet, muß eine Ereignis-Karte ziehen.

Die Ereignis-Karten

Jedesmal, wenn ein Spieler auf einem Diamanten-Feld landet, zieht er die oberste Karte vom Stapel und liest sie laut vor, folgt den Anweisungen, und legt sie dann aufgedeckt neben den verdeckten Stapel. Pro Durchgang darf nicht mehr als eine Karte gezogen werden.

Wenn der Stapel aufgebraucht ist, werden die abgelegten Karten gut durchgemischt und verdeckt neu gestapelt.

Die Chinesischen-Drachen

Diese Drachen gehören zu der Art, die durch die Straßen tanzen, wenn es etwas zu feiern gibt. Sie haben große, leuchtend bunte Köpfe,



und ihre Körper bilden Männer, die nicht zu erkennen sind bzw. sich darunter verstecken. Wenn auf einer Ereignis-Karte zum Beispiel steht: "Zieh einen Drachen", muß einer der Drachen auf ein anderes Feld mit einem Diamanten gezogen werden. Drachen dürfen aber nicht so gesetzt werden, daß sie eine Lokalität oder einen Mitspieler total blockieren (Abb.3).

Nach dem Besuch beim Spion hat der Spieler erfahren daß der Verbrecher sich tatsächlich unter einem der vier Drachen versteckt. Der Spion sagt auch unter welchem.

Das Aufsuchen der Zeugen

Wer an einer Lokalität ankommt, darf den Zeugen befragen. Dazu hebt er die Karte auf und liest sie.

Zum Lesen einer Bürger-Karte muß der rote Decoder aufgelegt werden. Die Bürger machen Aussagen wie z.B. "Er trug einen Hut" oder "Ich habe den Verbrecher nicht gesehen".

Zum Lesen der Weiser-Mann-Kartewrö der Spiegel aufrecht vor dem Spieler auf den Tisch gehalten und die Karte mit den Pfeilen zum Spiegel flach davorgelegt. Sagt der Weise Mann, daß einer der Bürger nicht die Wahrheit spricht, darf man davon ausgehen, daß das Gegenteil die Wahrheit ist. Wenn der Spieler z.B. bereits herausgefunden hat, daß Lady Cha Ming sagte: "Er trug einen Hut", und der Weise Mann sagt, daß Lady Cha Ming nicht die Wahrheit spricht, weiß er, daß der Verbrecher keinen Hut trägt.

Zum Lesen der Spion-Karte wird der durchsichtige Decoder auf die Karte gelegt," wobei die Ecken von Decoder und Karte genau aufeinanderliegen müssen. Dann wird die Botschaft klar. Der Spion teilt mit, wo sich der Verbrecher versteckt.

Nach dem Lesen einer Zeugen-Karte wird sie

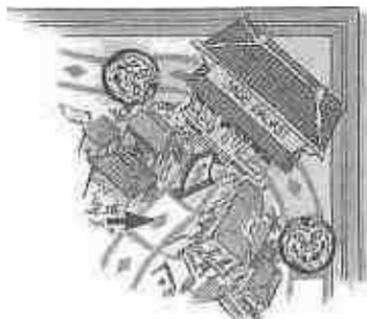


Abb. 3: Auf dieser Straße darf kein Drache plaziert werden, weil sonst Mr.Cloot der Weg und die Verbindung zum Jade-Palast abgeschnitten würden.



auf die Lokalität zurückgelegt.

Die Hinweise

Wenn der geheimnisvolle Fall aus dem Buch allen bekannt gemacht worden ist, könnte ein nützlicher Hinweis darin enthalten sein. Wenn Mrs Roo Bee z.B. gerade im Waschsalon war, als ihr Juwelier-Geschäft beraubt wurde, kann man daraus ableiten, daß sie selbst nichts gesehen hat. Wenn vor dem Lokal ein Schwätzchen abgehalten wurde, könnte man daraus ableiten, daß MrTum Tum den Verbrecher mit einem flüchtigen Blick wahrgenommen hat. Es ist nicht wichtig, ob die Hinweise schlüssig sind, aber sie könnten helfen, den Verbrecher etwas schneller zu identifizieren.

Der Gebrauch des Hinweis-Blattes

Jedesmal, wenn eine Karte gelesen wird, sollten die Hinweise daraus auf das Blatt geschrieben werden, was nämlich genau ein Zeuge sagte. Wenn der Weise Mann befragt wurde, ob einer der Zeugen gelogen hat, kann man damit beginnen, alle nicht möglichen Verbrecher auszuschalten. Die Ziffern unten in den Kästchen auf den Hinweis-Bogen stimmen mit den Ziffern auf den Fahndungsplakaten überein. Wenn man also herausfindet, daß der Verbrecher z.B. keine Brille trug, kann man die Ziffern 2,5,6,8,9,10 und 11 ausstreichen. Wenn nur noch eine Ziffer übrig ist, ist der Verbrecher entlarvt.

Die Anklage des Täters

Wer glaubt, den Täter zu kennen (oder wagt, ihn zu raten!), zieht zu dem Drachen, unter dem er sich versteckt hält (das muß nicht mit genauer Augenzahl geschehen), und sagt z.B.: "Ich beschuldige Nummer 2, Dun Wong". Um herauszufinden, ob die Beschuldigung zu Recht erhoben worden ist, wird die Wer-war-es-Maske sorgfältig über die Ziffern unten auf der Fall-Buch Seite, die gespielt wird, gelegt.

Die Ecken der Karte mit den Markierungen um die Ziffern müssen dazu genau aufeinanderliegen. In einem der Augen-"Fenster" wird eine Ziffer erscheinen, die den Täter identifiziert.

Gewinner des Spiels

Wer den Verbrecher überführt hat (dessen Ziffer sich also im Fenster gezeigt hat), gewinnt das Spiel. Er verkündet hierzu etwa folgendes: "Ich verhafte Dun Wong, weil er den Pyjama des Herrschers von Peking gestohlen hat". Wer eine falsche Person verdächtigt hat oder an die falsche Stelle gegangen ist, scheidet aus dem Spiel aus. Die anderen Spieler fahren fort, den richtigen Verbrecher am richtigen Platz zu jagen.

Die Antworten zu den geheimnisvollen Fällen sollten nicht aufgeschrieben werden. Wer erst einmal alle 50 Fälle gelöst hat, wird sicherlich vergessen haben, wer es jeweils war und kann die Fälle erneut zu lösen versuchen. Und schließlich...

Sehr wichtiger Hinweis

Bleib rätselhaft! (d.h. erzähl deinen Mitspielern nicht, wohin du gehst oder warum oder was du herausgefunden hast).

© 1987 Milton Bradley GmbH

4096-D 1087

