

DETECTIVE

EIN KRIMI-BRETTSPIEL

ERSTE FÄLLE

Detektive, es gibt drei Mordfälle zu lösen. Macht euch also besser an die Arbeit!

Versammelt eure Freunde, bereitet Notizbücher, Stifte, Kaffee und Donuts vor und leitet eure Ermittlerteams!

Um den Fall zu lösen, müsst ihr Hinweise notieren, Fakten verknüpfen und es vermeiden, falsche Spuren zu verfolgen. Bleibt am Ball und lasst die Mörder nicht entkommen!

Spiel nicht Detektiv. Sein einer!

ACHTUNG: LEST ZUERST DEN EINLEITUNGSBOGEN.

LEST DIE SEITEN 8–12 DIESER SPIELANLEITUNG NICHT, BEVOR IHR DEN ENTSPRECHENDEN FALL TATSÄCHLICH SPIELT.



SPIELMATERIAL



- 3 KARTEDECKS MIT JEWEILS 1 FALL
Jedes Kartendeck enthält 23 Spurenkarten und 1 Abdeckkarte

► **Lest keine Karten und blättert nicht in ihnen, bevor ihr während des Spiels ausdrücklich dazu aufgefordert werdet.**



- 7 FERTIGKEITS-PLÄTTCHEN



- 1 UHRZEITMARKER AUS HOLZ



- ERMITTLUNGSTEAM-MARKER



- 5 ERMITTLERPLÄTTCHEN



- 4 SPEZIALPLÄTTCHEN Werden für verschiedene Zwecke verwendet, die in jedem Fall beschrieben werden.



- 24 FIGURENPORTRAITS
Den Fällen entsprechend mit I, II und III markiert.

► **Schaut euch die Portraits erst an, wenn ihr sie braucht.**



- SPIELBRETT

- 1 HILFSBOGEN / DATENBANK-FÜHRER

- SPIELANLEITUNG

- ANTARES-DATENBANK Die Datenbank der Polizei befindet sich auf antaresdatabase.com. Dort findet ihr Materialien für jeden Fall.



SPIELAUFBAU

► DIE VORBEREITUNG EINES FALLS:

1. Legt das Spielbrett so auf den Tisch, dass alle Spieler es gut erreichen können.
2. Bereitet das Kartendeck des Falls vor und legt es am oberen Ende des Spielbretts bereit.
3. Lest die Einleitung zu dem Fall, den ihr lösen wollt. Öffnet dazu die Spielanleitung auf der entsprechenden Seite.
 - ▶ Den Fall „**Natürliche Ursachen**“ findet ihr auf Seite 8.
 - ▶ Den Fall „**Blut, Tinte und Tränen**“ findet ihr auf Seite 9.
 - ▶ Den Fall „**Ein wasserdichtes Alibi**“ findet ihr auf Seite 11.
4. Jeder Spieler wählt einen Ermittler und nimmt sich das entsprechende Ermittler-Plättchen.

Die einzelnen Ermittler liefern keine Änderungen zur Spielmechanik, also wählt jeder Spieler einfach den Ermittler, der ihm am besten gefällt. Auf der Rückseite der Ermittler-Plättchen sind die jeweiligen Rollen beschrieben. So könnt ihr ein kleines Rollenspiel in euer Spielerlebnis einbauen.

5. Lasst viel Raum für Notizen.
6. Meldet euch auf der Seite antaresdatabase.com an, wählt eure Kampagne und den aktuellen Fall aus.
7. In den Einleitungen zu den einzelnen Fällen gibt es weitere Anweisungen.

► **Nun seid ihr bereit zu beginnen!**



ÜBERBLICK

► 3 GRUNDREGELN

Während des Spiels folgt ihr 3 Grundregeln: **HINWEISE**, **ZEIT**, **ORTE**.

► HINWEISE

Hinweise findet ihr auf zwei Arten:

► # SPURENKARTEN

Jeder Fall enthält genau 23 Spurenkarten. Spurenkarten stehen für Tatorte, Zeugen, gefundene Beweise und andere Informationen, die im Laufe der Ermittlung gesammelt wurden. Jede Spur auf einer Karte ist mit einer Nummer gekennzeichnet (z. B. #103).

► @ ANTARES-DATENBANK

In der Antares-Datenbank (antaresdatabase.com) findet ihr Informationen, die von der Polizei, dem FBI, dem Militär oder den Nachrichtendiensten gesammelt wurden. Jeder Datenbank-Hinweis ist im Spiel mit dem Zeichen „@“ gekennzeichnet (z. B. AKTE@101).

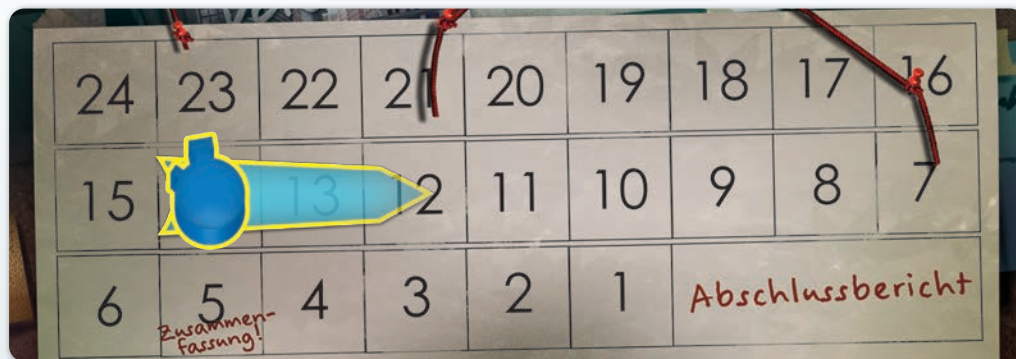


► ZEIT

Einen Fall zu lösen, erfordert Zeit. Euch steht eine genau definierte Anzahl von Stunden zur Verfügung, in denen ihr den jeweiligen Fall lösen müsst. Ihr könnt Zeit aufwenden, indem ihr Spuren verfolgt (siehe Spurenkarte, Seite 5) und Orte wechselt (siehe Abschnitt weiter unten).

Jedesmal, wenn ihr Zeit aufwendet, müsst ihr den  auf der Stundenleiste um die Anzahl von Stunden (Zeitaufwand) verschieben, die auf dieser Karte angegeben ist. Der Zeitaufwand einer Spurenkarte ist euch unbekannt, bis ihr die Karte aufdeckt.

Beispiel: Um diese Karte zu lösen, müssen sich die Ermittler im Ort LABOR befinden. Weil sie schon dort sind, prüfen sie die Anzahl von Stunden, die sie benötigen, um die Spurenkarte zu lösen. Spurenkarte #002 zeigt 2h an, also verschieben sie den  von seiner aktuellen Position – also Feld „14“ (verbleibende Stunden) – auf das Feld „12“.



Wenn der  die Zusammenfassung (Stunde 5) erreicht oder überschreitet, macht ihr ein abschließendes Brainstorming: Jeder Spieler gibt an, was seiner Meinung nach die Lösung ist und warum er so denkt. Welche Beweise wurden gesammelt? Wird eher einem Bauchgefühl vertraut oder sprechen die Spieler rational? Sich zu beraten ist eine gute Möglichkeit für euch, Erkenntnisse zu sammeln und sich zu fokussieren, um in den letzten Stunden der Ermittlung ans Ziel zu gelangen.

Wenn der  auf dem Feld „1“ ist, dürft ihr eine letzte Spurenkarte lösen – unabhängig von ihrem Zeitaufwand. Sobald die Karte gelöst ist, verschiebt ihr den  auf das Feld ABSCHLUSSBERICHT. Eure Ermittlungszeit ist vorbei. Geht dazu über, den Abschlussbericht auszufüllen.

► ORTE

Wenn ihr einer Spur nachgehen wollt, euch aber nicht am richtigen Ort befindet (die Orte werden euch auf dem Spielbrett angezeigt), müsst ihr:

1. den ☁ auf den entsprechenden Ort auf dem Spielbrett setzen, und
2. den ⌚ um 1 Feld nach vorne schieben – dies steht für die Fahrt- oder Flugzeit.

► **WICHTIG:** Wenn sich der ☁ bereits auf dem richtigen Ort befindet, wird der ☁ nicht verschoben.

Beispiel: Um der Spur der Spurenkarte #105 zu folgen, müssen die Ermittler den „Campus“ aufsuchen. Da sie sich gerade im Labor befinden, müssen sie sich erst dorthin begeben, also den ET-Marker ☁ auf den Ort „Campus“ und den Uhrzeitmarker ⌚ um 1 Stunde nach vorne verschieben.

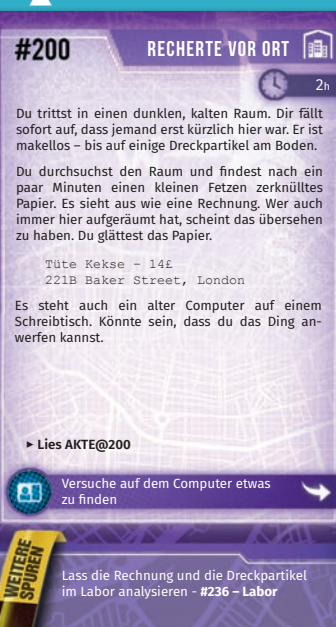


SPIELABLAUF

Während der Ermittlung dürft ihr verschiedene Aktionen ausführen. Es ist wichtig, als Team darüber zu diskutieren und zu entscheiden, welche Aktionen ihr ausführt. Denkt daran, dass einige Aktionen Zeitaufwand erfordern. Dementsprechend muss der ⌚ verschoben werden (wie unten in der Liste angegeben).

► AUFBAU EINER SPURENKARTE

KARTENNUMMER



- AUFZUSUCHENDER ORT
- ZEITAUFWAND
- ZU LESENDER INHALT DER SPURENKARTE

- ANWEISUNG
- TIEFER RECHERCHIEREN
- WEITERE SPUREN

► IHR KÖNNT ALS TEAM JEDERZEIT JEDE DIESER AKTIONEN AUSFÜHREN:

- EINER SPUR FOLGEN
- TIEFER RECHERCHIEREN
- DIE ANTARES-DATENBANK DURCHSUCHEN
- EIN FIGURENPORTRAIT NEHMEN
- BESONDERE KARTEN- UND FALL-AKTIONEN AUSFÜHREN

► EINER SPUR FOLGEN

Während des Spiels werdet ihr die Möglichkeit haben, einer bestimmten Anzahl von Spuren zu folgen – beginnend mit den „Weiteren Spuren“ und Einträgen der Antares-Datenbank aus den Einleitungen zu den einzelnen Fällen. Sobald ihr eine Spurenkarte gezogen habt, MÜSST ihr sie lösen – ihr könnt nicht zuerst den erforderlichen Zeitaufwand prüfen und erst dann entscheiden, ob ihr die Spurenkarte verwenden möchtet.

► UM EINER SPUR ZU FOLGEN, MÜSST IHR:

1. Im Kartendeck die Spurenkarte mit der entsprechenden Nummer finden. *(Die Rückseite der Karte muss verdeckt bleiben.)*
2. Wenn nötig, den  und den  verschieben *(siehe Zeit und Orte weiter oben)*.
3. Den Inhalt der Karte in Anwesenheit aller Mitspieler laut vorlesen.
4. Alle direkten Anweisungen auf der Spurenkarte befolgen. Anweisungen sind durch Wörter wie „Füge hinzu“, „Lies“, „Wähle“, „Nimm“ und „Erhalte“ gekennzeichnet *(siehe „Anweisungen“)*.
5. Falls ihr auf eine Signatur trefft (SD / SM / SDNA), müsst ihr diese im Bereich „Signaturen“ der Antares-Datenbank eingeben *(siehe „Beweismittel abgleichen“ unter „Andere Regeln“)*.
6. Entscheiden, ob ihr aufgrund der jeweiligen Spur „tiefer recherchieren“ wollt, falls möglich *(siehe Aktion „Tiefer Recherchieren“, Seite 6)*.
7. Alle eventuell vorhandenen „Weiteren Spuren“ notieren *(Anweisungen ansehen und die Spuren zu den verfügbaren „Weiteren Spuren“ hinzufügen)*.
8. Die jeweilige Karte auf die linke Seite des Spielbretts legen, falls ihr beide Seiten abgehandelt habt *(wenn ihr „tiefer recherchiert“ habt oder dazu aufgefordert wurdet)*, oder auf die rechte Seite des Spielbretts legen, falls ihr nur die Vorderseite der Karte abgehandelt habt.

► **WICHTIG:** Karten auf die rechte oder linke Seite des Spielbretts legen ist ein entscheidender Schritt und sollte **jedesmal ausgeführt werden, wenn ihr eine Spurenkarte gelöst habt. So wird angegeben, zu welchen Karten ihr vollen Zugang habt.**

► WICHTIG, WENN IHR SPUREN NACHGEHT:

- Einige Hinweise und Anweisungen erfordern die Verwendung von Fertigkeits-Plättchen  (in seltenen Fällen könnt ihr zusätzliche  erhalten).
 - Das Feld „WEITERE SPUREN“ unten auf der Karte enthält Spuren, denen ihr folgen könnt. Ihr müsst die aktuelle Karte erst vollständig abhandeln, bevor ihr einer weiteren Spur nachgeht.
 - Am Ende des Spiels werdet ihr viele Spuren haben, denen ihr nicht nachgegangen seid. Das ist zu erwarten und es ist völlig normal. Wegen des Zeitlimits habt ihr nicht die Möglichkeit, alle Karten aufzudecken und allen Spuren nachzugehen.
 - Die Anweisungen auf einer Spurenkarte müssen in der Reihenfolge befolgt werden, in der sie aufgeführt sind. Wenn ihr angewiesen werdet, eine andere Spurenkarte zu lesen, folgt allen Anweisungen auf der neuen Karte, bevor ihr zur ursprünglichen Karte zurückkehrt.
- **WICHTIG:** Ihr könnt erst dann einer neuen Spur nachgehen, wenn ihr die aktuelle Spurenkarte vollständig abgehandelt habt.

► ANWEISUNGEN

- Das Symbol  bedeutet „Karte umdrehen und Rückseite lesen“. Dies kann „einfach so“ erfolgen, doch in vielen Fällen müsst ihr dafür 1  ausgeben.
- Das Stichwort „LIES“ bedeutet, dass ihr sofort die angegebene Karte oder den Eintrag in der Antares-Datenbank lesen müsst. Falls ihr die Anweisung erhalten habt, mehr als einen Hinweis zu lesen, müsst ihr euch an die Reihenfolge halten.
- Das Stichwort „WÄHLE“ bedeutet, dass ihr euch entscheiden müsst, welche der verschiedenen vorgeschlagenen Optionen ihr ausführen wollt. Nachdem ihr eine Auswahl getroffen habt, könnt ihr nicht mehr auf die anderen Optionen zurückgreifen.
- Das Stichwort „FÜGE HINZU“ bedeutet, dass ihr etwas physisches erhalten habt, das ihr zu eurem Vorrat hinzufügen könnt und das euch helfen wird.
- Das Stichwort „FÜGE SD/SM/SDNA HINZU“ bedeutet, dass ihr eine Beweismaterial-Signatur in die Antares-Datenbank eingeben müsst.

WEITERE
SPUREN

SPIELABLAUF

► TIEFER RECHERCHIEREN

Manche Spurenkarten sind beidseitig mit Informationen versehen. Mit der Aktion „Tiefer recherchieren“ könnt ihr zusätzliche Tatsachen ermitteln, indem ihr euch die Rückseite der Spurenkarte durchlest. Um diese Aktion zu nutzen, müsst ihr das im Bereich „Tiefer recherchieren“ angezeigte  ausgeben.

Wenn ihr die Gelegenheit erhaltet, tiefer zu recherchieren, müsst ihr entscheiden, ob ihr das entsprechende  ausgeben wollt oder nicht. Sobald ihr eine Spurenkarte abgehandelt habt, ohne tiefer zu recherchieren, könnt ihr dies später nicht mehr nachholen. Ihr habt nur eine begrenzte Anzahl von , die ihr im Laufe der Ermittlung verbrauchen könnt, also überlegt es euch gut.

Beispiel: Ihr folgt einer Spur, indem Ihr einen Verdächtigen vernehmt. Die Vorderseite der Karte enthält die Aussage des Verdächtigen. Sie ist nicht besonders überzeugend; ihr seid euch sicher, dass dieser Mensch etwas zu verbergen hat. Allerdings wurde sein Alibi bestätigt. Das Feld „Tiefer recherchieren“ gibt euch die Möglichkeit, mehr Druck auf den Verdächtigen auszuüben indem ihr einen  ausgibt. Seid ihr zufrieden mit dem, was Ihr erfahren habt – oder möchtet ihr tiefer recherchieren ...?



► **WICHTIG:** In den seltenen Fällen, in denen ihr mehreren Spuren gleichzeitig folgt, z. B. aufgrund der Anweisung „Lies“, könnt ihr die Entscheidung, ob ihr tiefer recherchieren wollt, solange zurückstellen, bis ihr alle aktuellen Spurenkarten gelesen habt.

► **WICHTIG:** Falls die Karte nicht mit diesem Symbol  versehen ist oder falls ihr nicht „tiefer recherchiert“ habt, legt die Karte auf die rechte Seite des Spielbretts, damit ihr nicht vergesst, dass ihr auf die Rückseite dieser Spurenkarte nicht zugreifen dürft.

► DIE ANTARES-DATENBANK DURCHSUCHEN

Während des Spiels müsst ihr Informationen in der Antares-Datenbank recherchieren.

Loggt euch in das System ein und gebt im entsprechenden Abschnitt der Seite jeweils die Daten ein, wie angegeben. Jedes Dokument ist einer bestimmten Kategorie zugeteilt. Der Titel besteht aus einem Namen oder einer Nummer (PERSON@, AKTE@, VERHÖR@, ANDERE@).

Beispiel: Ihr erfahrt, dass Robert Boggs ein Zeuge in einem Fall ist. Auf der Karte befindet sich die Anweisung „Lies PERSON@RobertBoggs“. Nun müsst ihr euch auf der Seite der Antares-Datenbank einloggen, den Tab „Persönliche Daten“ wählen und anschließend „Robert Boggs“ in das entsprechende Textfeld eingeben. Daraufhin erscheinen auf der Internetseite sämtliche Informationen, die bei der Polizei und in anderen Quellen über diese Person vorhanden sind.

Beispiel: Ihr erfahrt, dass Tabitha Rose am Tatort war. Auf der Karte #032 befindet sich die Anweisung: „Sprich mit Tabitha Rose. Lest VERHÖR@032“. Ihr loggt euch auf der Antares-Website ein, wählt die Option „VERHÖR“ und gebt anschließend die Nummer 032 in das entsprechende Feld ein. Auf der Internetseite erscheint das Protokoll der Vernehmung von Tabitha Rose.

► **WICHTIG:** Gebt NIEMALS Nummern oder Namen, auf die ihr während der Ermittlung stößt, in die Antares-Datenbank ein, solange ihr dazu nicht ausdrücklich durch eine Anweisung mit dem Symbol @ aufgefordert werdet.

► Durch das Durchsuchen der Datenbank werden niemals Stunden verbraucht.

► Ihr könnt auf die Antares-Datenbank während des Spiels jederzeit zugreifen und sie so oft benutzen, wie es für euch erforderlich ist.

► Manche Dateien in der Antares-Datenbank verweisen auf andere Dateien. Wenn ihr einem Link begegnet, der mit dem Zeichen „@“ gekennzeichnet ist, könnt ihr ihm direkt folgen.

► NIMM DAS FIGURENPORTRAIT

Während des Spiels weisen euch einige Spurenkarten an: „Nimm Figurenportrait #x.“ In diesem Fall nehmt ihr den verdeckten Stapel mit den Figurenportraits und sucht das entsprechende heraus. Verschiedene Spurenkarten können auf dieselbe Portraitnummer verweisen. Solltet ihr auf ein Portrait verwiesen werden, das ihr schon besitzt, ignoriert ihr diesen Schritt. Die Figurenportraits helfen euch beim Organisieren eurer Notizen während der Ermittlung.

► **Beispiel:** Ihr folgt einer Spurenkarte, die euch anweist: „Nimm Figurenportrait #1“. Ihr sucht das Portrait mit der Nummer #1 auf der Rückseite aus dem verdeckten Portraitstapel. Am besten integriert ihr das Portrait sofort in eure Mind Map.

SPIELEND UND PUNKTWERTUNG

Für die Lösung jedes Falls steht euch eine bestimmte Zeit zur Verfügung (z. B. 20 Stunden). Sobald der  das Stundenfeld 5 erreicht, vergesst nicht, ein letztes Brainstorming durchzuführen. Sobald ihr beim Feld „**ABSCHLUSSBERICHT**“ angekommen seid, endet das Spiel und ihr müsst euch sofort in die Antares-Datenbank einloggen und im Menü auf den Button „Abschlussbericht“ klicken. Dort füllt ihr einen virtuellen Bericht aus.

Ihr müsst gemeinsam überlegen, wie ihr jede dieser Fragen beantworten wollt.

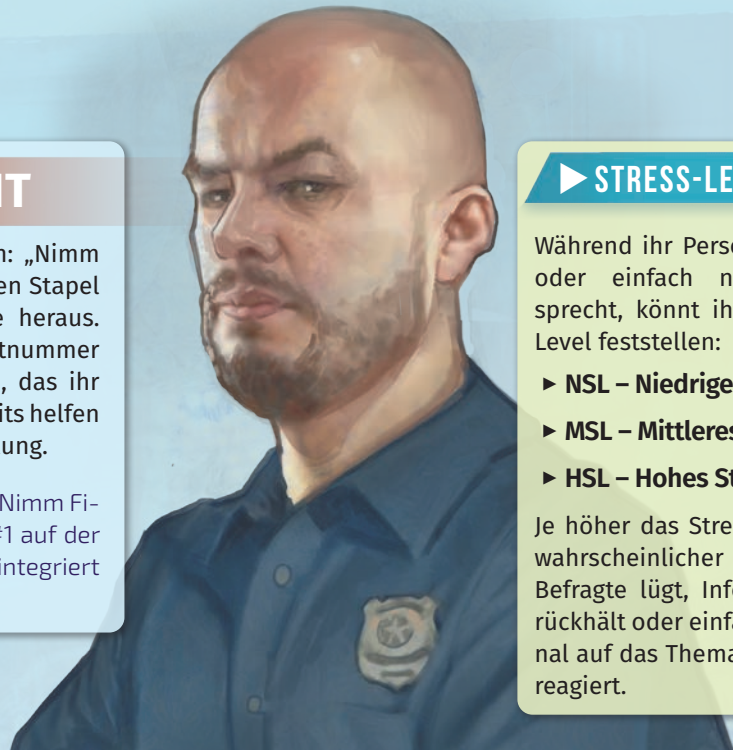
Eure Antworten sollten aus den Überlegungen hervorgehen, die ihr während des ganzen Spiels angestellt habt – sowohl während als auch nach Ende des Falls. Die Antworten auf diese Fragen befinden sich nicht auf den Karten; sie sind das Ergebnis eurer Schlussfolgerungen aus allen von euch gelösten Karten!

Bei jedem Fall ist eine bestimmte Punktzahl erforderlich, um zu gewinnen.

- Für die Hauptfragen werden die meisten Punkte vergeben.
- Für die Zusatzfragen werden die wenigsten Punkte vergeben.
- Ihr erhaltet automatisch Punkte für passende Beweisstücke, die ihr in die Antares-Datenbank eingegeben habt – für diese werden mehr Punkte vergeben als für die Zusatzfragen, jedoch weniger als für die Hauptfragen.

Es ist praktisch nicht möglich, in jedem Fall die maximale Punktzahl zu erreichen, da ihr nie genug Zeit haben werdet, um allen Spuren nachzugehen! Lasst euch nicht entmutigen, wenn euer Ergebnis niedriger ist, als erwartet – das Leben eines Detektivs ist nicht einfach!

Außerdem müsst ihr die Anzahl der Stress-Plättchen angeben, die ihr im Laufe des Spiels gesammelt habt. Für jedes Stress-Plättchen wird die abschließende Punktzahl um 1 reduziert.



► STRESS-LEVEL

Während ihr Personen verneht, oder einfach nur mit ihnen spricht, könnt ihr deren Stress-Level feststellen:

- **NSL – Niedriges Stress-Level**
- **MSL – Mittleres Stress-Level**
- **HSL – Hohes Stress-Level**

Je höher das Stress-Level, um so wahrscheinlicher ist es, dass der Befragte lügt, Informationen zurückhält oder einfach nur emotional auf das Thema des Gesprächs reagiert.

Sobald ihr den Abschlussbericht eingereicht habt, berechnet die Antares-Datenbank automatisch euer Endergebnis. Ihr werdet sofort darüber informiert, ob ihr gewonnen habt.

- Falls ja, könnt ihr stolz auf euch sein! Herzlichen Glückwunsch zu eurer erfolgreichen Arbeit!
- Falls ihr verloren habt, habt ihr zwei Möglichkeiten: Entweder ihr spielt den Fall noch einmal durch, oder ihr beginnt die nächste Ermittlung.

EINEN FALL NEU AUFROLLEN

Um einen schon abgeschlossenen Fall noch einmal aufzurollen, bringt das Kartendeck des Falls wieder in seine ursprüngliche Reihenfolge. Anhand der ersten Ziffer auf jeder Karte könnt ihr feststellen, ob ihr alle Karten des entsprechenden Falls beisammen habt.

Wenn ihr zum nächsten Fall wechseln wollt, legt die nicht verbrauchten Spurenkarten (d. h. die, die ihr nicht aufgenommen habt), zurück in die Schachtel.

Bereitet nun die neue Spielrunde vor, wie im Spielaufbau zum entsprechenden Fall beschrieben.

Beispiel: Um den Fall „Natürliche Ursachen“ neu aufzurollen, nehmt ihr alle Karten, die mit #1XX beginnen, und ordnet sie nach Nummern in ansteigender Reihenfolge. Legt den Stapel mit verdeckten Rückseiten (B-Seiten) ab.



NATÜRLICHE URSACHEN

Fall 1

14. April 2019, 08:00 Uhr, Richmond, VA

Als ihr den Besprechungsraum im ersten Stock betretet, wartet euer Boss, Delaware, schon auf euch. Auf den Bildschirmen im Zimmer erscheinen gerade die ersten Fotos und Dokumente. Der Ordner heißt Campus19.

„Wir haben einen weiteren untypischen Fall“, beginnt Delaware, als alle eingetroffen sind. „Dieses Mal hat das FBI Kontakt mit uns aufgenommen.“

Durch das Zimmer geht ein leises Raunen. Alle sind überrascht, aber auch gespannt.

„Genau“, fährt der Gastgeber fort, „Interessant, oder nicht? Der Reihe nach. Gestern Morgen wurde die Leiche von Professor Calvin Higgs im Fachbereich Daktyloskopie an der Virginia Commonwealth University gefunden.“

Auf den Bildschirmen erscheint ein Foto von drei Wissenschaftlern, die in einem Laboratorium posieren.

„Higgs ist der rechts, der Jüngste. Neben ihm sind die Professoren Joel Wolski und Mattias Zellinger. Beide arbeiten ebenfalls in der Fakultät für Biologie. Higgs war ein herausragender Wissenschaftler, darüber hinaus hat er als Berater für das FBI dazuverdient. Sein Tod lässt auf den ersten Blick keine Zweifel an einer natürlichen Todesursache aufkommen, doch aufgrund seiner Zusammenarbeit mit dem Federal Bureau of Investigation wurde vereinbart, sich die Sache genauer anzusehen. Dabei ist herausgekommen, dass Higgs wahrscheinlich dabei geholfen wurde, von uns zu gehen.“

„Das FBI hat uns mit diesem Fall betraut, also enttäuschen wir die Jungs lieber nicht.“ Delaware bedenkt alle Anwesenden mit einem strengen Blick.

Auf den Bildschirmen erscheinen Fotos vom Campus der Universität und der Umgebung.

„Findet heraus, wer Higgs auf dem Gewissen hat und warum. Ich möchte so schnell wie möglich den vorläufigen Bericht bekommen. Viel Erfolg!“

► ZIEL DER ERMITTLUNG

- Findet heraus, wer Professor Higgs getötet hat und welches Motiv der Täter hatte.

► VORBEREITUNG DER ERMITTLUNG

- Platziert den  auf dem Stundenfeld 22 auf der Stundenleiste.
- Platziert den  auf dem Ort „Campus“.
- Ermittelt die Anzahl der  die ihr nehmen könnt, indem ihr die Anzahl der Spieler von der Zahl 6 subtrahiert.
- Nehmt den mit „I“ gekennzeichneten Portraitstapel und legt ihn verdeckt neben das Spielbrett.
- Lest AKTE@100
- Nehmt Figurenportrait #7

► WEITERE SPUREN

- Überprüft den Bericht der Gerichtsmedizin in der Pathologie - **#101 – Labor**
- Durchsucht den Tatort - **#102 – Campus**
- Kontaktiert das FBI und finde heraus, was für Untersuchungen Higgs geleitet hat - **#103 – Zentrale**
- Findet heraus, was für Erkenntnisse die Polizei bereits zu diesem Fall sammeln konnte - **#104 – Polizeirevier**

BLUT, TINTE UND TRÄNEN

Fall 2

11. Oktober 2019. Irgendwo in Großbritannien

Die Wände der ehrwürdigen Residenz knarren mit jeder starken Windböe. Anfangs schien ein offizielles Abendessen in diesem antiken Herrenhaus vielversprechend, aber die soziale Atmosphäre ist so erstickend, dass du lieber gern woanders sein würdest. Du hast es bereits geschafft, mindestens dreimal das falsche Besteck zu verwenden, und beinahe deinen Wein auf der schneeweißen Tischdecke zu verschütten.

Du wärst nicht hier, wenn dein Chef hätte teilnehmen können. Leider hat dein Gastgeber dich als würdigen Ersatz angesehen. Ben Hampton war ein guter Freund des ehemaligen Chief Constable der Polizei. Seit dessen Tod lud er jedes Jahr einen Vertreter der Polizei zu seinen Dinnerpartys ein. Es wäre eine Schande gewesen, ein Jahr zu verpassen – auch wenn es eine mehrstündige Fahrt für dich bedeutete, dorthin zu gelangen. Das Herrenhaus ist völlig isoliert, umgeben von dichten Wäldern und Sumpfland. Als ob das nicht genug wäre, sind die Straßen, die vom Anwesen wegführen, wegen eines heftigen Sturms gesperrt. Die Gäste können deshalb nicht vor morgen abreisen. Zumindest gibt es Essen umsonst. Nach unzähligen Gängen und Desserts informiert die Dienerschaft, dass es Zeit für den Höhepunkt des Abends ist. Ihr werdet in ein Studierzimmer gebracht, in welchem Ben Hampton, ein leidenschaftlicher Historiker, sich darauf vorbereitet, aus einer Auswahl alter Familiendokumente zu lesen. Wie wunderbar.

Hampton ist ein Mann in den Siebzigern, doch er genießt immer noch gute eine Gesundheit und scheint die lebhafteste Person im Raum zu sein. Als er sich erhebt, verstummen alle Gespräche. Er nimmt einen Schlüssel aus seiner Tasche, verschwindet für ein paar Minuten, und kommt dann mit einem großen, angestaubten Umschlag zurück. Er hebt ihn hoch, damit alle Versammelten ihn sehen können.

„Wir versammeln uns hier, wie jedes Jahr, am Todestag meines Vaters, der – wie sein Vater vor ihm – die Geschichte unserer Familie in Erinnerung behalten wollte“, sagt er und hält kurz inne, um den lauen Applaus ausklingen zu lassen. „Erinnern wir uns also an die glorreichen Tage dieses alten Herrenhauses.“

Einige Gäste gähnen ungehalten. Dein Boss hat dich gewarnt, dass dieser Abend nicht gerade unterhaltsam sein würde. Jedes Jahr präsentiert Ben Hampton historische Familiendokumente aus seinen Archiven, die niemanden außer ihn selbst interessieren.

Hampton steht neben dem Kamin, gießt Wein in einen antiken Kelch, stellt ihn auf einen kleinen Tisch neben den Sessel und öffnet vorsichtig den alten Umschlag. Entzückt berührt er die Titelseite.

„Besitzurkunde aus dem Jahr 1834, verfasst von Albert Hampton.“ Er leckt seinen Finger an und wendet das Blatt. Konservatorin Loreen Doomstick, eine Frau in ihren Vierzigern, zieht geräuschvoll die Luft ein, angesichts eines so unangebrachten Umgangs mit einem historischen Artefakt.

„Ahem. Im Namen von ...“, sagt Hampton und löst den Kragen seines Hemdes. „Ahem. Ahem. Bitte entschuldigen Sie mich. Im Namen ... Ahem. Ahem ...“

Die Dokumente rutschen ihm aus den Händen und fallen langsam auf den teuren Perserteppich.

„Herr im Himmel, Ben!“, ruft seine Frau Beatrice Hampton, als sie auf ihn zustürmt.

Hampton fällt schwer zu Boden, nach Luft ringend. Seine hervorgewölbten Augen starren nach oben zur Decke.

Der Butler eilt zum Telefon, um einen Krankenwagen zu rufen. Der Chef von Hamptons privatem Sicherheitsdienst erscheint an der Tür. Er sieht aus, als wäre er gerade aus einem Nickerchen erwacht. Bens Sohn, John Hampton, scheint der einzige Mensch im Raum zu sein, der Ruhe bewahrt. Loreen Doomstick, die einzige Person außer dir selbst, die nicht zum Haushalt gehört, sitzt regungslos da. Ihre Hand bedeckt ihren Mund.

„Sie ... tatsächlich ... sie sind ... verflucht ...“, stottert Ben und umklammert den Umschlag in seiner Hand.

„Ben, das ist kaum die Zeit für solche Scherze!“, ruft Beatrice und schüttelt seinen Arm.

Du versuchst, deinem Gastgeber Erste Hilfe zu leisten. Zu spät – noch bevor du dich von deinem Stuhl erheben konntest, hustet Hampton ein letztes Mal und fällt vornüber. Es folgt ein Moment der eisigen Stille, der nur durch Beatrices leises Schluchzen unterbrochen wird. Alle stehen unter Schock und starren auf Bens Leichnam. Als würden sie hoffen, dass diese dramatische Darstellung einfach ein schlechter Scherz ist, um den Abend zu beleben.

Schließlich spricht Beatrices Schwester Angelina. „Unmöglich ...“, sagt sie. Ihre Stimme zittert. „Berührt die Dokumente nicht! Oder seine Hände!“

„Angelina hat Recht“, sagt John. „Fluch oder nicht – es wäre besser, diesen Papieren nicht zu nahe zu kommen.“

Er kickt die Dokumente weg vom Körper seines Vaters. Ein paar Seiten landen im Kaminfeuer. Du ziehst dich mit Mrs. Doomstick zurück auf den Flur. Ihr wollt der Familie ihre Privatsphäre geben. Doch bevor du gehst, ziehst du Latexhandschuhe an und holst den Bibliotheksschlüssel aus Ben Hamptons Tasche. Anscheinend ist dein Kurzurlaub vorbei. Du versuchst, dein Telefon zu nutzen, doch es gibt keinen Empfang. Du seufzt und nimmst dein Notizbuch aus der Tasche. Dein Instinkt und dein gesunder Menschenverstand sagen dir, dass hier etwas etwas ganz und gar nicht stimmt. Wollte jemand Ben Hamptons Tod? Und wenn ja, warum?

► ZIEL DER ERMITTLUNG

- Findet heraus, ob Ben Hampton ermordet wurde und wenn, dann von wem mit welchem Motiv.

► REGELÄNDERUNGEN

- In diesem Fall werdet ihr ausschließlich in einem englischen Herrenhaus ermitteln. Ihr werdet keine Orte wechseln. Darüberhinaus müsst ihr für jede Spurenkarte genau 1 h aufwenden.

► VORBEREITUNG DER ERMITTLUNG

- Platziert den  auf dem Stundenfeld 14 auf der Stundenleiste.
- Für diesen Fall braucht ihr keine .
- Nehmt den mit „II“ gekennzeichneten Portraitstapel und legt ihn verdeckt neben das Spielbrett.
- In diesem Fall gibt es keine Orte, ihr braucht also keinen .
- Lest AKTE@200
- Nehmt Figurenportrait #10

WEITERE
SPUREN

► WEITERE SPUREN

- Sprecht mit Bens Familie – #204
- Sprecht mit der Dienerschaft und den Gästen – #208
- Sprecht mit dem Sicherheitschef – #211

EIN WASSER- DICHTES ALIBI

Fall 3

13. Mai 2020, 09:30 Uhr, Boston, MA

Du kommst verspätet zur Arbeit, betrittst dein Büro und siehst einen Stapel von Dokumenten auf deinem Schreibtisch.

„Na endlich.“

Du drehst dich zu deinem Boss Delaware um, der in deiner Tür steht.

„War die Schlange im Café so lang, oder was?“

Offensichtlich ist er ziemlich schlecht gelaunt. Er wartet nicht auf deine Erklärungen und kommt sofort zur Sache

„Das Opfer ist Robert Parkson, 45 Jahre alt. Er wurde gestern Abend in einem Motel von einem der Angestellten gefunden. Soweit ich weiß, wurde ihm aus kurzer Distanz zweimal in die Brust geschossen. Unsere Forensiker sind seit Mitternacht am Tatort. Die Leiche wurde zur Untersuchung in die Leichenhalle geschafft. Ich habe bereits einen Anruf aus dem Labor erhalten – sie haben eine Menge Material gesichert. Im Motel gab es nicht sehr viele Gäste. Es ist nicht das beliebteste Viertel ...“

Er wird von einer Polizistin unterbrochen, die noch mehr Papiere in dein Büro bringt.

„Leider deuten die Beweise darauf hin, dass dieser Fall etwas mit Mafia-Aktivitäten in der Stadt zu tun haben könnte“, sagt sie. „Ich hatte einen Anruf aus dem Labor. Am Tatort wurde ein gutes Beweisstück gesichert.“

„Und irgendsoein Vollidiot hat bereits einen Artikel im lokalen Newsblog gepostet, also spricht bereits die ganze verdammte Stadt darüber“, fügt Delaware hinzu.

„Dieser Idiot ist David Howe. Wenn die Mafia nicht wäre, hätte der Kerl keine Einkommensquelle. Seit Jahren führt er einen Blog über die Unterwelt der Stadt.“

„Wir müssen den Fall so schnell wie möglich abschließen und herausfinden, was vor sich geht, bevor die Medien erklären, dass wir hier einen ausgewachsenen Mafiakrieg haben ...“, sagt Delaware und kratzt sich am Kopf. Er wendet sich an dich und deine Kollegen. „Es ist euer Fall. Bringt mir innerhalb der nächsten 24 Stunden einen Bericht.“



► ZIEL DER ERMITTLUNG

- Findet heraus, wer Robert Parkson auf dem Gewissen hat und ermittle das Motiv des Täters.

► VORBEREITUNG DER ERMITTLUNG

- Platziert den  auf dem Stundenfeld 24 auf der Stundenleiste.
- Platziert den  auf dem Ort „Polizeirevier“.
- Ermittelt die Anzahl der  die ihr nehmen könnt, indem ihr die Anzahl der Spieler von der Zahl 6 subtrahiert.
- Nehmt den mit „III“ gekennzeichneten Portraitstapel und legt ihn verdeckt neben das Spielbrett.
- Lest AKTE@300
- Nehmt Figurenportrait #22

WEITERE
SPUREN

► WEITERE SPUREN

- Lest den Autopsiebericht und den Bericht der Spurensicherung vom Tatort - #307 – Labor
- Sprecht mit David Howe über seinen Artikel - #320 – Recherche vor Ort
- Fahrt zum Tatort - #315 – Recherche vor Ort

11

► CREDITS

GAME DESIGN:

Ignacy Trzewiczek, Merry Nowak-Trzewiczek, Weronika Spyra

GRAFISCHE GESTALTUNG:

Ewa Kostorz, Rafat Szyma

ILLUSTRATIONEN: Mateusz Bielski, The Creation Studio, Maciej Janik, Maja Budner, Tomasz Jędruszek

SPIELANLEITUNG: Tyler Brown, Joanna Kijanka, Weronika Spyra

ÜBERSETZUNG:

Zuzanna Zalewska

PRODUKTIONSLEITUNG:

Grzegorz Polewka



**BOARD
GAMES**
~THAT TELL
STORIES



© 2020 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów,
Polen. All rights reserved.

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3 61169 Friedberg

Die Vervielfältigung und Veröffentlichung der Spielregeln, des Spielmaterials oder der Grafiken ist ohne Zustimmung von Portal Games verboten.

Die Geschichte sowie sämtliche Namen, Charaktere und Ereignisse, die in diesem Produkt vorkommen, sind fiktiv und haben keinen direkten Bezug zu realen Personen, Produkten oder Ereignissen.

Lieber Kunde, dieses Spiel ist ein Produkt von höchster Qualität. Es wurde mit großer Sorgfalt zusammengestellt. Sollte in deinem Exemplar etwas fehlen, entschuldigen wir uns vielmals. Bitte fülle in einem solchen Fall das Kontaktformular unserer Kundendienstabteilung auf unserer Internet-Seite aus:

portalgames.pl/en/customer-service/

9 Fälle zu lösen!

