



Das Detektivspiel für junge Spieler von 6-10

SPIELANLEITUNG

SPIELAUSSTATTUNG

1 Spielplan, 1 Versteckscheibe mit 7 Sichtfenstern,
1 vorgestanzter Karton mit - 6 Spielfiguren, - 7 Verstecken.
6 weiße Standfüße, 7 rote Standfüße, 1 zweiteiliger Clip,
1 rote Lupe, 1 Würfel, 1 Notizblock, 1 Spielanleitung.

DAS ZIEL DES SPIELS

Du und Deine Freunde seid zu Gast in der Villa "Kunterbunt". Eines schönen Morgens stellt Ihr fest, daß die fünf netten Haustiere verschwunden sind, die auch in dieser Villa leben. Also macht Ihr Euch alle auf die Suche. Ein Haustier nach dem anderen findet sich, aber eines bleibt verschwunden...

Ziel der Spieler ist es, folgende drei Rätsel zu lösen:

- Welches Tier ist verschwunden,
- wer von Euch hat es versteckt und
- in welchem Zimmer?

Bei Eurer Suche hilft die einzigartige Versteck-Scheibe auf dem Spielplan, die, zusammen mit der roten Lupe, geheime Informationen sichtbar macht.

DIE VORBEREITUNG DES SPIELS

Vor dem allerersten Spiel:

- Lege die Versteck-Scheibe so auf den Spielplan, daß sich die beiden Öffnungen genau übereinander befinden.
- Setze das gewölbte Teil des Clips so auf die Scheibe, daß der Stift nach unten durch die Öffnungen paßt. Schiebe das runde Teil des Clips unter dem Spielplan zur Öffnung. Drücke jetzt die beiden Clipteile fest zusammen, bis Spielplan und Scheibe fest verbunden sind: Achte darauf, daß sich die Versteck-Scheibe drehen läßt
- Die sechs Spielfiguren und die 7 Verstecke werden vorsichtig aus dem Karton gelöst und in der Mitte gefaltet.
- Die Spielfiguren werden in die weißen Standfüße gesteckt, die Verstecke in die roten.

Vor jedem Spiel:

1. Jeder Spieler erhält ein Blatt Detektiv-Notizen - und natürlich benötigt jeder einen Stift.
2. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf das Startfeld.
Wichtig: Mit Eurer Spielfigur übernehmt Ihr zwei Rollen gleichzeitig: Einmal seid Ihr als , Detektiv auf der Suche nach Hinweisen, aber Ihr könntet auch der Verdächtige sein, der das Tier versteckt hat.

Hinweis: Nehmen weniger als 6 Spieler teil, so werden nicht alle Spielfiguren benutzt. Die übrigen Figuren werden trotzdem auf den Spielplan gestellt, da sie Hinweise liefern können - ebenso wie die "Fotos" der Verdächtigen auf dem Spielplan.

3. Die Versteck-Scheibe liefert die Aufgabe für jedes Spiel. Ein Spieler dreht sie so, daß einer der dicken schwarzen Punkte genau auf dem roten Pfeil des Spielplans steht.
Wichtig: In diesem Spiel darf die Versteck-Scheibe nicht mehr bewegt werden.



- Die sieben Verstecke (in den roten Standfüßen) werden auf ihr passendes "Fenster" der Scheibe gesetzt.
- Alle Spieler würfeln. Wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

DER SPIELABLAUF

- Jeder Spieler, der an der Reihe ist, würfelt.
- Dann zieht er seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn vorwärts.
- Auf einem Feld können mehrere Spielfiguren stehen, geschlagen wird nicht.
- Der Spieler befolgt dann sofort die Anweisungen des Feldes, auf dem seine Spielfigur gelandet ist.
- Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Welche Informationen kann man sammeln?

Mit der Spielfigur, die Du auf Spurensuche über die Spielplanfelder ziehst, sammelst Du wertvolle Informationen, um den Fall aufzuklären.

WO ist das Tier versteckt?

Um das gesuchte Zimmer herauszufinden, mußt Du feststellen:

- Ob der Fußboden aus Holz besteht oder ob es ein Teppich ist;
- ob die Wände des Raumes blau, grün oder gelb sind.

WER hat das Tier versteckt?

Um aus den Verdächtigen den echten Übeltäter herauszufinden, mußt Du:

- die Haarfarbe feststellen,
- die Augenfarbe ermitteln und
- den Mund erkennen: Lächelt er oder lächelt er nicht?

Als Hilfestellung sind die Gesichter der Spielfiguren - also aller Verdächtigen - auf dem Spielplan abgebildet.

WELCHES TIER ist verschwunden?

-Diese Spuren findest Du nur unter der Versteck-Scheibe.

DIE FELDER DES SPIELPLANS

Nachdem Du Deine Spielfigur gezogen hast, landest Du auf einem Spielplanfeld, dessen Anweisungen Du sofort ausführen mußt.

Prüfe die Spur....:

- Hebe das Versteck auf, das auf dem entsprechenden Fenster der Versteck-Scheibe steht
- Halte die Lupe über das Fenster und lies den Hinweis.
- Stelle das Versteck wieder auf seinen Platz zurück.
- Markiere die Information auf Deinem Notizblatt.



WENDY WEIß



Beispiel: Du prüfst die Spur am Fernrohr in der Bibliothek und liest durch die Lupe, daß der Verdächtige **BLAUE** Augen hat. Mach auf Deinem Blatt einen Kreis um "BLAU" - unter dem Abschnitt **VERDÄCHTIGE**. Damit weißt Du, daß alle Verdächtigen ausscheiden, die **BRAUNE** Augen haben.

Nochmal würfeln:

Du bist nochmal an der Reihe und darfst daher sofort ein weiteres Mal würfeln und ziehen!

Prüfe beliebige Spur:

Du darfst ein beliebiges Versteck aufheben. Ansonsten wie unter "Prüfe die Spur".

Wichtig: Das Versteck über dem Fenster **LÖSUNG** darf nicht aufgehoben werden.

Ziehe X Felder vorwärts oder Ziehe X Felder rückwärts:

Du ziehst Deine Spielfigur um die genannte Anzahl Felder weiter. Dann befolgst Du die Anweisungen des Feldes, auf dem Deine Figur gelandet ist.



DIE DETEKTIV-NOTIZEN

Du mußt alle Informationen auf Deinem Notizblatt eintragen, die Du erhältst.

- Kreise die Hinweise auf Deinem Notizblatt ein, die Du herausgefunden hast.
- Vergleiche Deine Spuren mit den "Fotos" auf dem Spielplan.
- Schreibe die drei gesuchten Namen erst dann auf das Blatt, wenn Du alle Spuren geprüft hast und sicher bist, daß alles richtig ist.

Beispiel: Aus obigem Beispiel weißt Du, daß der Verdächtige **BLAUE** Augen hat. Um den Übeltäter herauszufinden, mußt Du noch seine Haarfarbe feststellen: **DUNKEL** oder **HELL**. **WER** der Täter wirklich ist, weißt Du aber erst, wenn Du ermittelt hast, ob er lächelt oder nicht!

Hinweis: Achte darauf, daß die Informationen auf Deinem Notizblatt geheim bleiben. Falte das Blatt so, daß die anderen Spieler nichts sehen können.

DAS RÄTSEL LÖSEN

Wenn Du einen Zug beendet hast und sicher bist, daß Du das verschwundene Tier, das Zimmer und den Übeltäter kennst, dann kannst Du einen Lösungsversuch ankündigen.

Laut sagst Du: "Ich löse das Rätsel!"

Dann nennst Du Deine drei Namen laut und siehst unter dem Fenster **LÖSUNG nach.**



- Sind alle Deine drei Namen richtig, so gewinnst Du sofort das Spiel.
- Ist auch nur einer Deiner Namen falsch, so hast Du Pech gehabt: Du mußt sofort aus dem Spiel ausscheiden.

Die richtige Lösung darfst Du nicht bekanntgeben.

Das Spiel wird fortgesetzt, bis die richtige Lösung herausgefunden ist.

DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die richtige Lösung herausgefunden hat. Er gewinnt das Spiel.

DIE VERDÄCHTIGEN

NAME	AUGEN	HAARE	MUND
Biggy Blau	Braun	Dunkel	Nicht lächelnd
Rita Rot	Braun	Dunkel	Lächelnd
Wendy Weiß	Blau	Hell	Nicht lächelnd
Siggi Senf	Braun	Hell	Lächelnd
Gerry Grün	Blau	Hell	Lächelnd
Peter Pink	Blau	Dunkel	Nicht lächelnd

DIE ZIMMER

NAME	FUSSBODEN	WANDFARBE
Rüche	Holz	Blau
Schlafzimmer	Teppich	Grün
Wohnzimmer	Holz	Gelb
Treppenecke	Holz	Grün
Bibliothek	Teppich	Blau
Badezimmer	Teppich	Gelb

DIE TIERE

Hund
Katze
Affe
Schildkröte
Vogel

© 1993 Waddingtons Games Ltd.

Wichtig! Bitte Aufbewahren.

Verbraucher-Service!

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Deutschland:
Kenner Parker
Verbraucherservice
Max-Planck-Straße 10,
63128 Dietzenbach.

Österreich:
Hasbro Österreich GmbH
Verbraucherservice
Davidgasse 92 - 94
A 1100 Wien.

Schweiz:
MB (Switzerland) AG,
Verbraucherservice.
Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8968 Mutschellen.

