



Falsches Spiel mit

ROGER RABBIT



**Schmidt
Spiele**

Spielidee

Ein kniffliger Fall für unseren Freund Roger Rabbit: Marvin Acme, Besitzt von ganz Toontown und Inhaber der Acme Company, ist „von uns gegangen“. Prompt gerät doch glatt Roger Rabbit selbst in Verdacht, er könnte etwas mit der Sache zu tun haben, denn über seine Frau Jessica ist das unwahre Gerücht im Umlauf, sie habe ein Verhältnis mit Acme gehabt...

Roger, Jessica, der Detektiv Eddie Valiant und seine Freundin Dolores wollen jetzt auf eigene Faust den Täter finden. Schnell sind die sechs Verdächtigen eingekreist: Es kann sich nur um Judge Doom oder einen seiner fünf Kumpanen - die Wiesel - handeln, denn alle sind am Mordlag einmal in Acmes Fabrik gewesen- Und weil Acmes Uhr zur Tatzeit stehengeblieben ist, muß man nur herausbekommen, wer sich zu welcher Zeit bei Acme aufgehalten hat!

Wer dann noch die richtige Tatwaffe weiß, die in Acmes Tresor verschlossen wurde, der hat den Täter überführt, die Ehre von unserem Freund Roger Rabbit gerettet und das Spiel gewonnen.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 6 Verdächtige
- 10 Füßchen für die Spielfiguren und Verdächtigen
- 6 Zeitaufkleber für die Füßchen
 - 1 Uhr mit Zeiger und Nieten
- 10 Tatwaffen- und Schlüsselchips
- 10 Aufkleber für die Tatwaffen- und Schlüsselchips
 - 1 Detektivblock
 - 2 Würfel

Spielziel

Als erster Spieler den Mörder von Marvin Acme und die benutzte Tatwaffe richtig herausgefunden zu haben.

Spielvorbereitung

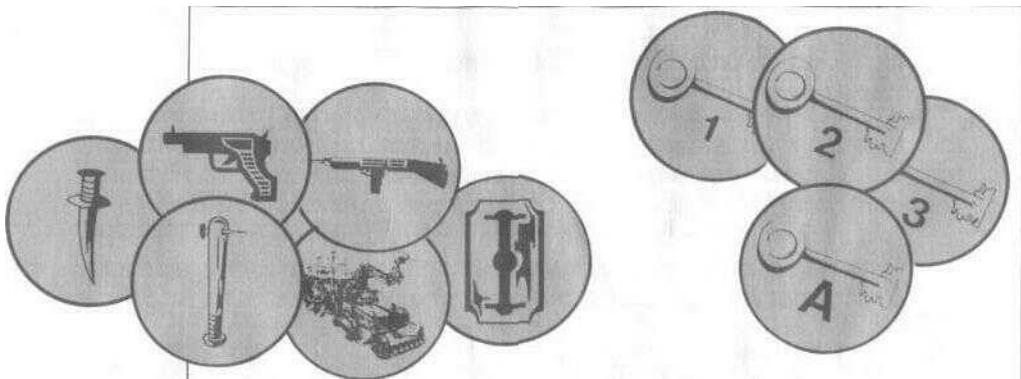
Als erstes wird die Uhr mit dem Zeiger und den Nieten zusammengebaut, auf eine beliebige ungerade Stunde eingestellt (1 Uhr, 3 Uhr...) und dann auf das gelb umrandete Feld im „Ink and Paint Club“ (in der Nähe des blauen Startfeldes) gelegt. Sie zeigt jetzt die für das Spiel wichtige Tatzeit an - die Zeit also, wann Acme exakt ermordet wurde.

Vor dem ersten Spiel klebt man die 6 Zeitaufkleber unter 6 beliebige Plastikfüßchen. Dann mischt man diese Füßchen gut durch und steckt auf jedes von ihnen einen Verdächtigen (Judge Doom, Greasy, Psycho, Smartass, Slupid, Wheezy). Die Zeitaufkleber geben jeweils an, zu welchen Zeiten sich diejenigen Verdächtigen bei Acme aufgehalten haben. Somit ist der Täter derjenige, der zur Tatzeit (siehe Uhr) bei Acme gewesen ist. (Beispiel : Die Tatzeit ist 9 Uhr. Der Zeitaufkleber unter dem Füßchen von Judge Doom weist den Zeitraum von 8-10 Uhr aus. Also ist Judge Doom der Täter.)



Die 6 Verdächtigen werden nun beliebig auf die sechs Gebäude verteilt, die an der Straße von Los Angeles liegen, die an den Außenrändern des Planes entlangführt; in jedes Gebäude kommt eine Figur (ausgenommen: die Fabrik mit dem Tresor). Dann wählt jeder Spieler eine Spielfigur, steckt sie auf ein Füßchen und startet mit ihr von einem farbigen Spielfeld aus an einer Spielplanecke.

Vordem ersten Spiel sind die 10 Chips mit den "10 Aufklebern zu versehen. Als nächstes sortiert man die Chips in zwei Stapel: Tatwaffen-Chips (Messer, Pistole, Maschinengewehr, Baseballschläger mit Nagel, Rasierklinge und Dipmobil) und Schlüsselchips (3 „normale“ Schlüssel mit den Nummern von 1-3 plus 1 Schlüssel mit einem „A“ wie Acme).



Jetzt mischt man die 6 Tatwaffen-Chips verdeckt durch, sortiert einen aus und legt ihn verdeckt auf das Tresor-Feld in Acmes Fabrik - aber so, daß niemand die Vorderseite des Chips sieht, die die echte Tatwaffe zeigt.

Die restlichen Tatwaffen-Chips werden nun zusammen mit den Schlüssel-Chips verdeckt durchgemischt und dann alle verdeckt auf die bunten neun Felder im inneren Bereich des Planes verteilt, der den Los Angeles-Vorort Toontown darstellt-

Schließlich erhält jeder Spieler ein Blatt des Detektivblocks und kann sich auf diesem während des Spieles seine Notizen machen, nachdem er sich ein Schreibgerät besorgt hat. Seine Aufzeichnungen sollte man während des Spieles stets vor den Mitspielern geheimhalten.

Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt das Spiel mit seiner Spielfigur, und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Bewegung auf der Außenbahn

Wer sich auf der äußeren Straße von Los Angeles bewegt, wirft beide Würfel und zieht dann mit seiner Spielfigur - aber nur im Uhrzeigersinn! Nach einem Pasch (zweimal die gleiche Zahl) darf man noch einmal würfeln.

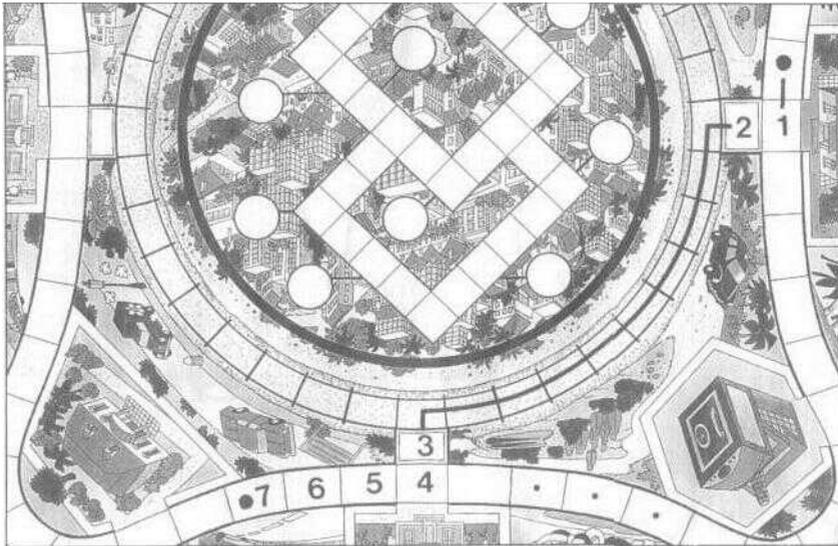
Möchte der Spieler ein Gebäude betreten, in dem sich ein Verdächtiger aufhält, so kann er seine restlichen Würfelpunkte verfallen lassen. Wer sich in einem Gebäude aufhält, darf die dort stehende Spielfigur umdrehen, sich den Zeitaufkleber ansehen (ohne daß die Mitspieler diesen auch einsehen können) und sich entsprechende Notizen machen.

Wer seinen Zug auf einem der drei roten Felder bei dem Dipomobil beendet, darf gleich noch einmal würfeln. Endet der Zug hingegen auf einem grünen Feld bei „Benny the Car“, so darf man sofort auf ein beliebiges anderes Feld auf dem Spielplan ziehen (also auch in ein Gebäude hinein oder auf ein Feld, auf dem sich ein Mitspieler aufhält).

Benutzung der Eisenbahn

Um schneller in Los Angeles voranzukommen, ist es auch möglich, die Bahn zu benutzen. Einsteigen und Aussteigen kann man auf einem der vier roten Bahnhöfe, die somit als normale Spielfelder gelten. Die Bewegung von Bahnhof zu Bahnhof (auch nur im Uhrzeigersinn!) kostet ebenfalls einen Würfelpunkt.

Beispiel: Mit einer gewürfelten „7“ (3+4) kann der Spieler zum Beispiel folgende Strecke überwinden:



Bewegung im inneren Bereich

Durch den großen Tunnel, der als **1 Feld** gilt, erreicht man den Los Angeles-Vorort Toontown. Wer seinen Spielzug von einem - Feld aus beginnt, das zu Toontown gehört, darf nur einen Würfel benutzen; in Toontown geht's also nicht ganz so schnell vorwärts.

Sucht ein Spieler eines der Felder auf, auf dem ein Chip liegt (überzählige Würfelaugen verfallen), kann er sich den Chip ansehen (und sich natürlich entsprechende Notizen machen). Jeder Spieler darf zudem einen Chip besitzen. Hat man gerade keinen Chip, so könnte man denjenigen Chip von dem Feld, auf dem man sich aufhält, an sich nehmen; ansonsten ist es möglich, den Chip, den man gerade besitzt, gegen denjenigen auszutauschen, auf dessen Feld man sich gerade mit seiner Figur aufhält.

Mitspieler rauswerfen und Chips abjagen

Wer auf einem Feld seinen Zug beendet, auf dem ein Mitspieler steht, schickt dessen Figur auf ihr betreffendes Startfeld zurück. Außerdem darf man dem betreffenden Mitspieler seinen Chip abnehmen, sofern nur er einen besitzt, oder mit ihm den Chip tauschen, wenn beide Spieler einen Chip besitzen.

Ein Tip am Rande; Auf seinem Detektivblatt sollte man sich am besten bei den Chips, die man bereits kennt, immer eintragen, wenn diese den Ort bzw. den Besitzer wechseln. Dann behält man besser den Überblick und schaut sich nichts doppelt an,

Besonders bedauerlich ist es übrigens, wenn einem auf dem Weg kurz vor dem Ziel (= vor Acmes Tresor) der A-Schlüssel von einem Mitspieler abgejagt wird. Da hilft nur: möglichst „unauffällig“ spielen oder zur Abwechslung mal einen „Chip-Bluff“ starten...

Spielende

Es gewinnt derjenige Spieler, der als erster den Täter und die Mordwaffe kennt, wobei man - wie gesagt - die Mordwaffe entweder dadurch herausbekommen kann, daß man alle Waffen gesehen hat, die nicht im Tresor liegen oder dadurch, daß man den „A“-Schlüssel-Chip besitzt und sich mit ihm den Zugang zum Tresor verschaffen konnte.

Glaut ein Spieler, die komplette Lösung zu kennen, schreibt er sie auf sein Detektivblatt und prüft nach, ob seine Aussage richtig ist. Sollte dies der Fall sein, hat er das Spiel gewonnen; ansonsten scheidet er aus dem Spiel aus und die anderen Spieler haben weiterhin die Chance, als Gewinner aus dem Spiel hervorzugehen.



T.Nr. 136107

