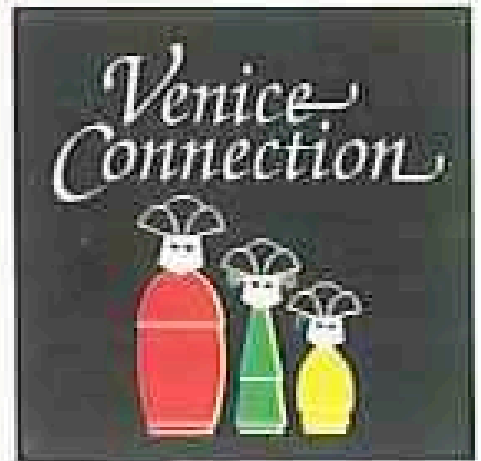


ADVENTURE CARDS

Dario De Toffoli

Detective



VeniceConnection game 3.1

Pictures: Fabio Visintin

Design: Marina Pistorello - CompuService snc

Venice Connections

tel +39/041/5211029

fax +39/041/5240881

<dariodet@tin.it>

© 1998 - Venice Connection, Venice - All rights reserved

Dario De Toffoli
Detective



- Die Spieler sind DETEKTIVE, die 6 schreckliche Verbrechen aufklären müssen.
- Die Packung enthält 24 Beweis-Karten (alle mit der gleichen Rückseite) und 24 Verbrechen-Karten (mit der Rückseite in 4 unterschiedlichen Farbtönen); die 2 Kartenstöße weisen die gleichen Abbildungen auf.
- Die 24 Verbrechen-Karten teilt man auf in 4 Stöße zu je 6 Karten der gleichen Farbe mit den Nummern von 1-6. Jeder Stoß wird separat gemischt: es handelt sich um die Verbrechensorte (gelber Hintergrund), um die Verdächtigten (grüner Hintergrund), die Indizien (roter Hintergrund) und die Tatwaffen (blauer Hintergrund).
- Am Beginn des Spieles werden die 6 schrecklichen Verbrechen, die aufzuklären sind, zusammengestellt: jedes Verbrechen besteht aus 4 Verbrechen-Karten - eine pro Stoß -, die man offen auf den Tisch legt. Alle 24 Verbrechen-Karten liegen daher sichtbar auf dem Tisch, aufgeteilt in 6 Gruppen zu je 4.
- Die 24 Beweis-Karten (sie weisen die gleichen Abbildungen auf wie die Verbrechen-Karten) werden zum Teil an die Spieler verteilt und zum Teil auf dem Tisch verdeckt in einer Reihe zur Seite gelegt; bei 2 Spielern: 8 Karten pro Kopf und 8 zur Seite legen; bei 3 Spielern: 6 Karten pro Kopf und 6 zur Seite legen; bei 4 Spielern: 4 Karten pro Kopf und 8 zur Seite legen; bei 5 Spielern: 4 Karten pro Kopf und 4 zur Seite legen.
- Ziel ist es, die 6 Verbrechen aufzuklären: um einen Fall abzuschließen, muss man die 4 Beweis-Karten in der Hand

halten, die den jeweiligen Verbrechen-Karten entsprechen.

- DAS SPIEL. Der Detektiv, der an der Reihe ist, hat immer 2 Möglichkeiten A) FORDERN oder B) RATEN:

A) Er fordert von einem beliebigen anderen Spieler eine Beweis-Karte, die er mit der Abbildung oder mit der Farbe und der Nummer ausruft. Wenn der Aufgeforderte die Karte hat, muß er sie ihm geben und der Detektiv verlangt eine andere Karte oder er ratet (siehe B); falls er sie nicht hat, kommt der Spieler zur Linken an die Reihe, aber der Detektiv hat das Recht, sich eine der zugedeckten Karten anzusehen.

B) Er zeigt auf eine der verdeckt liegenden Karten und ratet die Abbildung (oder Farbe und Nummer), dann deckt er diese Karte auf. Falls sie mit seiner Angabe übereinstimmt, nimmt er sie und macht weiter: er fordert eine andere Karte oder ratet; falls sie nicht übereinstimmt, legt er sie verdeckt zurück, ohne sich eine weitere Karte anzusehen, und der Nächste kommt an die Reihe.

Solange er die richtige Karte errätet, darf der Detektiv weiter Karten fordern oder raten: beim ersten Fehler muß er aufhören.

- Nachdem der Detektiv einen Fall gelöst hat, zeigt er die Beweis-Karten her (sie werden danach weggelegt) und nimmt sich die Verbrechen-Karten; dann stellt er weitere Forderungen.
- Falls ein Detektiv keine Beweis-Karten hat, stellt er dennoch seine Forderungen, wenn er an der Reihe ist.
- SIEG. Das Spiel geht weiter, bis ALLE Fälle gelöst sind. Der Detektiv, der die meisten Fälle löst, gewinnt. Bei gleicher Anzahl an gelösten Fällen zählen die Zahlenwerte der Verbrechen-Karten: wer die höchste Gesamtzahl hat, ist der Sieger.

FASSUNG FÜR DIE KLEINEREN. Alle Beweis-Karten werden an die Detektive gleichmäßig verteilt, keine wird verdeckt auf den Tisch gelegt.