DETECTIVE

EIN KRIMI-BRETTSPIEL

SPIELANLEITUNG

Detectives, willkommen in Antares, der technisch modernsten Ermittlungsbehörde der Welt! Während der Tätigkeit für Antares unterstehen Sie dem FBI – Sie dürfen sich also als Beamte des Justizsystems betrachten.

Während des ersten Jahres unserer Tätigkeit stehen wir ständig im Fokus der Öffentlichkeit, der Medien und des Justizministeriums der Vereinigten Staaten. Unsere Behörde wurde gegründet, um die ungewöhnlichsten Fälle zu lösen – mit den modernsten Methoden der Computertechnik, Kriminalistik und Psychologie. Und jetzt werden auch Sie Ihren Teil dazu beitragen. Für Fehler, für Zweifel gibt es hier keinen Platz. Alles, was Sie sich hier erlauben dürfen, sind Professionalität, Ethik und Ihre ganz speziellen Fähigkeiten. Lassen Sie sich durch nichts und niemanden davon abhalten, Ihren Fall zu lösen.

Und übrigens: Die Mittagspause beginnt um 12:30 Uhr.

— Auszug aus der Begrüßungsrede für neue Rekruten von Richard Delaware, dem Gründer von Antares.

SPIELKONZEPT

▶ WILLKOMMEN IM TEAM!

„Detective“ ist ein kooperatives Krimi-Spiel! Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Ermittlers mit einzigartigen Talenten und Fertigkeiten. Ihr sammelt Informationen und Indizien und verfolgt Spuren, um einen Fall zu lösen, der jeweils aus einem Kartendeck besteht. Am Ende des Spiels beantwortet ihr Fragen, für die Ihr Siegpunkte erhaltet. Die Anzahl der verdienten Punkte entscheidet über Sieg oder Niederlage.

▶ TEAMWORK

„Detective“ spielt ihr kooperativ – also zusammen! Alle Spieler teilen sich die Fertigkeits-Plättchen, Stress-Plättchen ( ), und Behörden-Plättchen ( ) in einem gemeinsamen Vorrat. Außerdem benutzen Sie gemeinsam den Uhrzeitmarker, um den Ablauf der Zeit zu markieren, während sie alle Aktionen ausführen. Wir verwenden die Anrede „Euch“, um das gesamte Team anzusprechen. Ihr werdet alle Hinweise gemeinsam als Team untersuchen und den Fall gemeinsam lösen!

▶ EINE VERSCHLUNGENE HANDLUNG

„Detective“ ist ein Kampagnenspiel. Alle fünf Fälle in der Packung sind durch eine verwobene Handlung miteinander verbunden. Während des Spiels werdet Ihr vielleicht Hinweise finden, die anscheinend nichts mit dem aktuellen Fall zu tun haben. Manchmal handelt es sich dabei um Sackgassen – manchmal jedoch auch um Hinweise, die ihr benötigt, um andere Fälle zu lösen. Lasst euch nicht davon entmutigen, wenn ihr die Bedeutung eines bestimmten Hinweises nicht sofort versteht, wenn ihr ihm zuerst begegnet. Möglicherweise erweist sich diese Information schon bald als entscheidend.....

▶ EIN FALL – EIN DECK

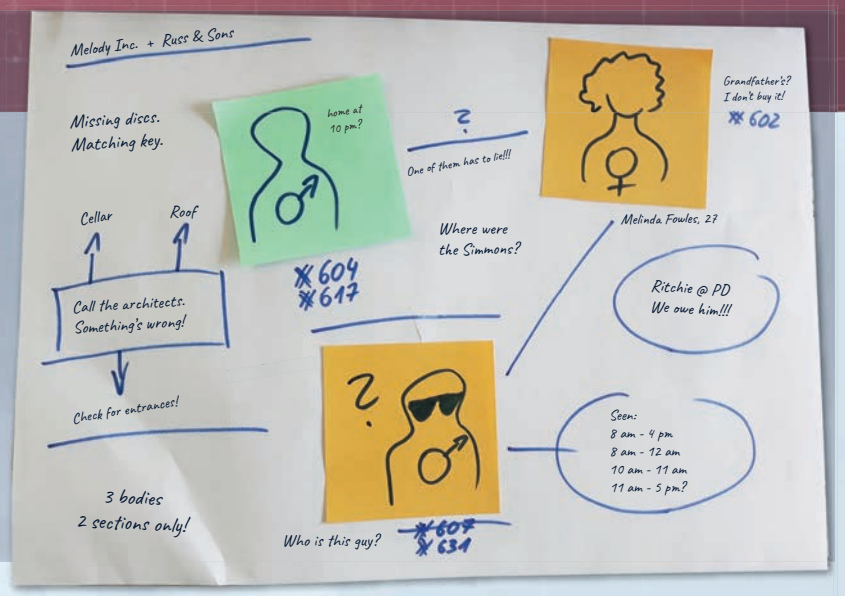
Jeder Fall besteht aus einem Deck aus jeweils 36 Karten: 1 Abdeckkarte und 35 Spurenkarten. Stöbert nicht in diesem Deck herum oder mischt die Karten! Zieht die jeweiligen Karten wirklich nur dann, wenn ihr dazu aufgefordert werdet. Lest immer nur die Vorderseite, sofern es nicht ausdrücklich anders angegeben ist. Auf eine einmal aufgenommene Spurenkarte könnt ihr während der Kampagne jederzeit wieder zurückgreifen.

▶ BLEIBT OFFEN FÜR ALLES

Am Anfang jedes Falles erhaltet ihr einige Spurenkarten und Hinweise, um euch beim Beginn der Ermittlungen zu unterstützen. Denkt gut über alle Spuren nach und folgt nicht voreilig einer bestimmten Spur – oft ist es VIEL besser, sich anhand vieler verschiedener Hinweise erst ein grobes Bild des Geschehens zu verschaffen, als sich nur auf eine einzelne Spur zu konzentrieren.

▶ NOTIZEN

In dieser Schachtel befinden sich fünf miteinander verbundene Fälle – daher ist es entscheidend, aufmerksam Notizen zu machen. Wenn ihr später einen neuen Fall beginnt und euch nicht mehr an wichtige



Namen und Spuren aus früheren Fällen erinnert, wird es euch sehr schwerfallen, alle Informationen zu einem Ganzen zusammenzufügen. Wenn euch ein Name wichtig erscheint, zögert nicht, ihn aufzuschreiben. Verbinde ihn mit Linien, um die Beziehungen zu anderen Namen, Beweismitteln, Orten oder Ereignissen zu verdeutlichen. Außerdem empfehlen wir euch, eine Mind- Map anzulegen, um eure Ideen zu organisieren.

▶ FÄLLE LÖSEN – AUCH OHNE VOLLSTÄNDIGES KARTENDECK!

Jeder Fall lässt sich auf vielen verschiedenen Wegen lösen. Aus Zeitgründen werdet ihr niemals das komplette Kartendeck sehen oder sämtliche Hinweise entdecken. Im Durchschnitt werden pro Fall ca. 20 Karten gezogen!

Seid also nicht enttäuscht, wenn ihr am Ende eines Spiels nicht das komplette Kartendeck verwendet habt. „Detective“ macht euch zu echten Ermittlern – letztendlich kommt es nur darauf an, wie gut ihr die gefundenen Informationen zu einem Ganzen zusammenfügt, und nicht darauf, wie viele einzelne Spuren ihr entdeckt.

▶ EINE KARTE MIT DER AUFSCHRIFT „GEWONNEN!“ GIBT ES NICHT...

„Detective“ ist kein Spielbuch. Es gibt also kein finales Kapitel, das die ganze Geschichte auflöst und euch zu Siegern erklärt; es gibt auch keine einzelne Karte, die das Gesamtgeschehen auf einen Schlag aufklärt. Alle vorhandenen Informationen sind über viele verschiedene Karten verstreut. Ihr müsst zwischen den Zeilen lesen, um widerspruchsfreie Theorien zu entwickeln und Antworten auf die Fragen zu finden, die euch am Ende gestellt werden.

Denkt daran – ihr seid nicht auf der Suche nach der einen Karte, die euch zum Sieg verhilft. Die Antworten im Abschlussbericht müssen aus allen Hinweisen gefolgert werden, die ihr im Laufe des Spiels gesammelt habt. Ihr werdet nicht weit kommen, wenn ihr stur Karte um Karte aufnehmt und hofft, dass ihr irgendwann auf die letzte, alles entscheidende Karte stoßt, mit der ihr das Spiel gewinnt. Das wird nicht passieren!

#TippsVonTestern

„Detective“ ist ein abendfüllendes Spiel – einen Fall zu lösen, kann mehr als drei Stunden dauern. Wenn ihr jeden Fall nur ein einziges Mal lösen möchtet, macht euch dieses Erlebnis nicht dadurch kaputt, dass ihr spielt, wenn ihr in Eile oder ihr schlecht gelaunt seid oder anderes euch den Spielgenuss verderben könnte. Findet einen guten, ruhigen Ort, lasst im Hintergrund etwas Musik laufen, entspannt euch – und geht ganz in eurer Rolle als Ermittler auf!

SPIELBRETT



Das Spielbrett stellt alle wichtigen Orte dar, an denen die Ermittler während des Spiels aktiv werden. Außerdem enthält es eine Tagesleiste und eine Uhrzeitleiste, um den Zeitablauf zu markieren. Dies ist besonders wichtig, weil jeder Fall innerhalb eines bestimmten Zeitraums gelöst werden muss.

FALLBUCH



Das Fallbuch enthält einleitende Erzählungen und die besonderen Regeln für jeden der fünf Fälle in der Kampagne. Öffnet das Fallbuch erst, wenn ihr das Spiel beginnt! Spielt alle Fälle in der angegebenen Reihenfolge und schlagt den nächsten Fall erst auf, nachdem ihr den aktuellen Fall komplett durchgespielt habt.

ANTARES-DATENBANK



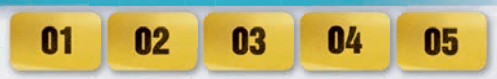
Die Datenbank der Nationalen Ermittlungsagentur Antares befindet sich auf der Website ANTARESDATABASE.COM. Dort findet ihr Zeugenaussagen, Verhörprotokolle, zusätzliche Materialien für jeden Fall und Akten über alle Personen, denen ihr im Laufe des Spiels begegnet.

5 ERMITTLERPLÄTTCHEN



Auf der Vorderseite befinden sich die Profile der Ermittler, auf der Rückseite die der Berater.

5 SPEZIALPLÄTTCHEN



Spezialplättchen können für verschiedene Zwecke verwendet werden (z. B. als zusätzliche Ermittlungsteam-, Zeit- oder Tagesmarker oder um für euch wichtige Spurenkarten zu markieren). Ihr könnt sie ganz nach eurem Bedarf einsetzen, solange ihr keine anderen Anweisungen erhaltet. Lasst eurer Fantasie freien Lauf!!

5 KARTENDECKS MIT FÄLLEN



Lest das Kartendeck des nächsten Falls nicht, bevor ihr den aktuellen Fall gelöst habt – ihr solltet es noch nicht einmal öffnen!

1 WILLKOMMENSSBOGEN/ANTARES-FÜHRER

(DIESE) ANLEITUNG

MARKER AUS HOLZ



1 Uhrzeitmarker, 1 Ermittlungsteam-Marker (ET), 1 Tagesmarker

PLÄTTCHEN FÜR CHARAKTERE



Plättchen: Behörde (15), Stress (10), verbrauchte Talente (5)

FERTIGKEITS-PLÄTTCHEN



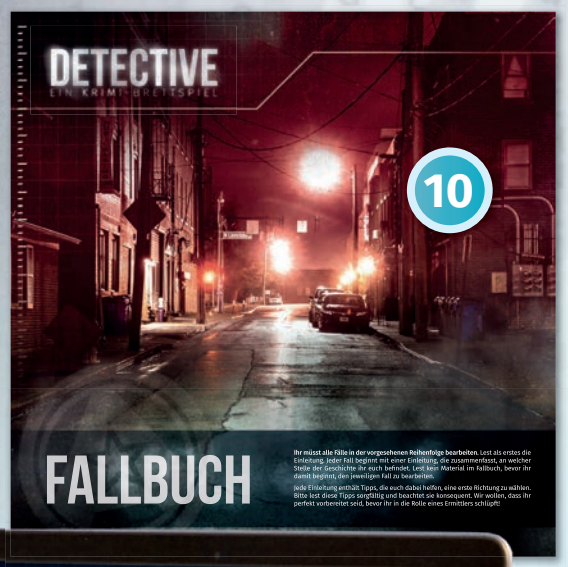
Plättchen: Recherche (3), Technik (3), Scharfsinn (3), Vernehmung (3) und Joker-Fertigkeiten (5)

SPIELAUFBAU

▸ SO BEREITET IHR EUCH AUF EINEN FALL VOR:

1. Legt das Spielbrett so auf den Tisch, dass alle Spieler es gut erreichen können.
2. Legt den Ermittlungsteam-Marker (ET-Marker) auf das Feld „Zentrale“ (Hauptsitz von Antares).
3. Legt den Uhrzeitmarker auf 8:00 Uhr auf der Uhrzeitleiste.
4. Legt den Tagesmarker auf das erste Feld der Tagesleiste.
5. Jeder Spieler wählt einen Ermittler und nimmt sich das entsprechende Plättchen. Jeder Spieler legt seinen Ermittler mit der Vorderseite (d. h. die Seite mit dem Ermittler) nach oben vor sich und nimmt sich die Fertigkeits-Plättchen, die unten rechts abgebildet sind (5a). Legt sie in den Plättchenvorrat.
6. Legt alle nicht verwendeten Ermittler mit der Rückseite nach oben (d. h. die Seite mit dem Berater) aus und nehmt euch die darauf gezeigten Fertigkeits-Plättchen (6a). Legt sie in den Plättchenvorrat.
7. Der Plättchenvorrat ist euer gemeinsamer Pool an Fertigkeiten für diesen Fall.
8. Meldet euch auf der Seite ANTARESDATABASE.COM an, wählt eure Kampagne und den aktuellen Fall aus.
9. Bereitet das Kartendeck des Falls vor und legt es über dem Spielbrett bereit.
10. Öffnet das Fallbuch und lest die Einleitung zum Fall, die Spezialregeln und (falls vorhanden) die Änderungen am Spielaufbau.
11. Lasst viel Raum für eure Notizen und die Mind-Map. Falls verfügbar, verwendet ein Whiteboard oder eine Pinnwand.
12. Vergewissert euch, dass ihr Zugang zum Internet habt, sodass ihr während der Ermittlung die benötigten Informationen suchen könnt.

Beispiel für 3 Spieler:





















ÜBERBLICK

Ihr habt eine bestimmte Anzahl von Tagen (Runden), innerhalb derer ihr so viel wie möglich über einen Fall in Erfahrung bringen und die angegebenen Ziele erreichen müsst. Sobald die Zeit für die Ermittlung abgelaufen ist, begebt euch auf den Tab mit dem „Abschlussbericht“ auf der Antares-Website. Versucht, die dort gestellten Fragen zu eurem Fall zu beantworten. Von euren Antworten hängt die erreichte Punktzahl ab.

TAGE UND STUNDEN

Jeder Tag ist in 8 Arbeitsstunden eingeteilt (8:00 bis 16:00 Uhr), die für verschiedene Aktionen verwendet werden können. Darüber hinaus könnt ihr auch Überstunden schieben – doch Vorsicht: Überstunden verursachen Stress, und dieser kann dazu führen, dass eure Ermittlung vorzeitig endet!



Tagesleiste



Uhrzeitleister

TÄGLICHE AKTIVITÄTEN

Innerhalb eines Tages gibt es keine Runden oder Phasen, in denen nur ein einzelner Spieler aktiv ist. Ihr agiert als gesamtes Team und führt alle Aktionen gemeinsam aus. Ihr müsst unbedingt im Team diskutieren, was ihr als nächstes tun solltet. Je nachdem, wie ihr euch entscheidet, müsst ihr den ET-Marker und den Uhrzeit- oder Tagesmarker auf den entsprechenden Leisten auf dem Spielbrett verschieben.

#TippsVonTestern

Wir haben die Erfahrung gemacht, dass es wichtig ist, nach jedem „Arbeitstag“ fünf Minuten Pause zu machen, um die Beine auszustrecken, etwas Kaffee oder Tee zu trinken oder eine Kleinigkeit zu essen – dies wird euch helfen, vor dem nächsten Tag den Kopf freizumachen. Eine solche kurze Pause hilft sehr dabei, alle Hinweise zu verarbeiten und hält die Konzentration eures Teams aufrecht.

Während eines Tages könnt ihr folgende Aktionen ausführen:

- **einer Spur folgen,**
- **tiefer recherchieren,**
- **die Antares-Datenbank durchsuchen,**
- **im Internet recherchieren,**
- **einen Bericht schreiben,**
- **Talente einsetzen,**
- **ein Behörden-Plättchen einsetzen, um ein Ermittler-Talent zu nutzen,**
- **eine andere Aktion ausführen, die in der Einleitung des Falls oder auf einer bestimmten Karte beschrieben ist.**

Bei jeder Aktion ist angegeben, wie viel Zeit sie in Anspruch nimmt, d. h. wie weit der Uhrzeitmarker für sie verschoben werden muss. Beispiel: Ihr habt euch entschieden, eine Spurenkarte zu ziehen – also verschiebt ihr den Uhrzeitmarker wie angegeben. Die Spurenkarte bietet euch Zugriff auf zwei neue Spurenkarten im Bereich „Weitere Spuren“. Ihr entscheidet euch, eine der neuen Spurenkarten zu ziehen und den Uhrzeitmarker erneut zu verschieben. Es gibt die Möglichkeit, etwas in der Antares-Datenbank zu prüfen, was ihr auch tut (ohne dass dafür Zeit auf der Uhrzeitleiste verloren geht). Anschließend zieht ihr eine weitere Spurenkarte – doch diese Spur führt an einen anderen Ort. Also müsst ihr zuerst den ET-Marker verschieben und den Uhrzeitmarker um eine Stunde verschieben – dann erst dürft ihr die Karte lesen. Ihr verschiebt den Uhrzeitmarker um die Anzahl der Felder, die auf der Karte angegeben ist. Anschließend entscheidet ihr euch, einen Bericht zu schreiben, dann eine weitere Spurenkarte zu ziehen usw.

FEIERABEND

Wenn der Uhrzeitmarker bei 16:00 Uhr ankommt, könnt Ihr euch entscheiden, ob ihr Überstunden oder Feierabend machen möchtet. Falls ihr Feierabend macht, müsst ihr…

- **den Tagesmarker auf der Tagesleiste auf den nächsten Tag setzen,**
- **den Uhrzeitmarker auf 8:00 Uhr setzen,**
- **den ET-Marker zurück auf die Zentrale setzen,**
- **eure Notizen ordnen und zusammenfassen, was ihr im Laufe des Tages in Erfahrung gebracht habt,**
- **alle möglichen Spuren notieren, um euch zu erinnern, welche davon für euch verfügbar sind.**

DREI GRUNDREGELN

▶ REGEL 1: HINWEISE

Während des Spiels folgt ihr Hinweisen, um einen Fall zu lösen. Jeder Fall enthält drei Hauptarten solcher Hinweise: „Spuren“, „Antares-Datenbank“ und „Allgemeinwissen“.

▶ # SPURENKARTEN

Spurenkarten stehen für Tatorte, Zeugen, gefundene Beweise und andere Informationen, die im Laufe der Ermittlung gesammelt wurden. Für jede Spur gibt es eine einzelne Karte, die mit einer Raute, gefolgt von einer Nummer gekennzeichnet ist (z. B. #103). Wenn ihr einer Spur folgt, dürft ihr zunächst nur die Vorderseite (Seite A) ansehen. Erst wenn ihr eine entsprechende Anweisung erhaltet (bzw. „tiefer recherchiert“), dürft ihr auch die Seite B der jeweiligen Karte ansehen. Auf jeder Spurenkarte ist angegeben, wie viele Stunden für die Beschäftigung mit der Spur benötigt werden, und wo die Spur zu finden ist.

Jeder Fall enthält genau 35 Spurenkarten.



▶ HINWEIS

Bevor ihr einer Spur folgt, d. h. bevor Ihr eine Spurenkarte aufnehmt und durchlest, kennt ihr zwar deren Nummer und den mit ihr verbundenen Ort – nicht aber den mit ihr verbundenen Zeitaufwand, der von vielen Faktoren abhängt. Nur anhand der Ortsangabe auf der Karte könnt ihr grob abschätzen, wie lange es dauern wird, der konkreten Spur zu folgen:

ZENTRALE: Zeitraubende Aufgaben, wie das Suchen von Informationen und detaillierte Recherchen, werden hier durch das Antares-System deutlich beschleunigt. Einer Spur dieser Art zu folgen, dauert meistens eine bis zwei Stunden; Vernehmungen können auch länger dauern.

POLIZEIREVIER RICHMOND & GERICHT: Die Suche im Archiv ist meistens eine zeitraubende Aufgabe. Spuren dieser Art erfordern in der Regel zwei bis drei Stunden.

LABOR: Die technische Ausstattung des Labors und die dort anwesenden Wissenschaftler machen eure Arbeit deutlich effektiver; trotzdem kann eine Untersuchung von Beweismitteln bis zu vier Stunden dauern.

RECHERCHE VOR ORT: Diese Spuren sind sehr unterschiedlich und können euch an viele verschiedene Orte führen. Durch die Stadt zu fahren ist leider zeitaufwendig – darum bedeutet jede Spurenkarte für euch einen Zeitaufwand von mindestens zwei Stunden. Es sei denn, ihr habt es besonders eilig.

▶ @ ANTARES-DATENBANK

In der Antares-Datenbank (ANTARESDATABASE.COM) findet ihr Informationen, die von der Polizei, dem FBI, dem Militär oder den Nachrichtendiensten gesammelt wurden. Wenn ihr einer Person begegnet, die mit dem Zeichen „@“ gekennzeichnet ist, müsst ihr den entsprechenden Bereich im Menü aufsuchen und Name oder Nummer eingeben. Weitere Details findet ihr im Antares-Führer.



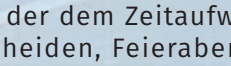
▶ ALLGEMEINWISSEN

Die Handlung von „Detective“ ist in der heutigen Zeit angesiedelt. Als Protagonisten dieses Spiels könnt ihr daher auf alle Informationen zurückgreifen, die im Internet zu finden sind. Ihr dürft Google Maps, Wikipedia oder jede andere Informationsquelle verwenden, die euch nützen kann. Wir nennen dies das „Durchbrechen der vierten Wand“. Allgemeinwissen ist mit dem Symbol gekennzeichnet. Wenn ihr dieses Symbol seht, könnt Ihr zu dem jeweiligen Thema im Internet Informationen finden, die euch voranbringen. Falls vor dem Internet-Symbol ein bestimmter Ausdruck steht, solltet ihr diesen in einer Suchmaschine recherchieren. Mehr Details dazu findet ihr im Kapitel „Im Internet recherchieren“.

▸ REGEL 2: ZEIT

Einen Fall zu lösen, erfordert Zeit. In „Detective“ wird der Ablauf der Zeit durch den Uhrzeitmarker dargestellt, der sich auf der Uhrzeitleiste bewegt, und durch den Tagesmarker, der sich auf der Tagesleiste bewegt. Den Ermittlern steht ein genau definierter Zeitraum zur Verfügung, in dem sie den jeweiligen Fall lösen müssen. Jede Spurenkarte ist mit einem bestimmten, in Stunden angegebenen, Zeitaufwand verbunden.

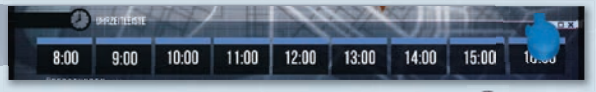
- **Wenn Ihr eine Spurenkarte aufnehmt, müsst ihr den Uhrzeitmarker auf der Uhrzeitleiste um die Anzahl von Stunden (Zeitaufwand) verschieben, die auf dieser Karte angegeben ist.**



Beispiel: Um diese Karte zu lösen, müsst ihr den Uhrzeitmarker auf der Zeitleiste um 3 Stunden verschieben.

▸ FEIERABEND

Wenn der Uhrzeitmarker 16:00 Uhr erreicht, ist euer offizieller Arbeitstag zu Ende. Sofern ihr euch nicht entscheidet, Überstunden zu machen, müsst ihr den Uhrzeitmarker wieder auf 8:00 Uhr zurücksetzen und den Tagesmarker um einen Tag nach vorn schieben.



Nehmt alle verbrauchten Talent-Plättchen (⊗) von euren Ermittlern. Wenn ihr das Ende des letzten Tag eines Falles erreicht habt, müsst ihr den Fall abschließen, indem ihr den Abschlussbericht in der Antares-Datenbank speichert. Anschließend lest ihr den Epilog auf Grundlage eures Berichts.

Ihr könnt einen Tag jederzeit beenden und so den nächsten Tag beginnen, solange noch Tage übrig sind.

▸ ÜBERSTUNDEN UND STRESS

Ihr könnt die Überstunden-Felder auf der Uhrzeitleiste benutzen, um nach 16:00 Uhr weiterzuarbeiten. Während der Überstunden verschiebt ihr den Uhrzeitmarker auf der Uhrzeitleiste auf 17:00 Uhr, 18:00 Uhr usw. Ihr könnt so viele Überstunden machen, wie ihr benötigt.



Nachdem ihr den Zeitmarker um die Anzahl der Felder verschoben habt, der dem Zeitaufwand eurer Aktionen entspricht, könnt ihr euch entscheiden, Feierabend zu machen. Manchmal seid ihr gezwungen, Überstunden zu machen, weil der Zeitaufwand einer Spurenkarte dazu führt, dass der Uhrzeitmarker sich über 16:00 Uhr hinaus verschiebt. Allerdings haben Überstunden ihren Preis:

- **Fügt für jede Stunde, um die ihr 16:00 Uhr überschreitet 1 Stress-Plättchen zum Plättchenvorrat hinzu.**
- **Falls die Anzahl der gesammelten Stress-Plättchen euer in der Einleitung des Falls angegebene Stresslimit erreicht oder überschreitet, müsst ihr die Ermittlung sofort abbrechen und euren Abschlussbericht für die Antares-Datenbank einreichen.**

▸ REGEL 3: ORTE

Auf dem Spielbrett von „Detective“ befinden sich fünf Orte: Die Zentrale ist euer Arbeitsplatz und Mittelpunkt der gesamten Ermittlung. Auf dem Polizeirevier von Richmond habt ihr Zugriff auf die Akten und Beweismittel aus früheren Fällen. Im Labor könnt ihr die an den Tatorten gefundenen Beweismittel untersuchen. Am Gericht stehen euch das Archiv und die Unterlagen alter Prozesse zur Verfügung. Außerdem arbeiten dort verschiedene Berater, die euch wertvolle Hinweise geben können. Die „Recherche vor Ort“ steht für alle anderen Bereiche der Stadt – Restaurants, Parkplätze, Wohnungen von Zeugen oder beliebige andere, auf der ganzen Welt verteilte Orte.

Wenn ihr einer Spur nachgehen wollt, euch aber nicht am richtigen Ort befindet, müsst ihr

- **den ET-Marker auf den entsprechenden Ort auf dem Spielbrett verschieben, und**
- **den Uhrzeitmarker um 1 Feld nach vorne schieben – dies steht für die Fahrt- oder Flugzeit.**



BEISPIEL: Um der Spur der Spurenkarte #105 zu folgen, müssen die Ermittler das POLIZEIREVIER Richmond aufsuchen. Falls sie sich gerade im Labor befinden, müssen sie sich erst dorthin begeben. Verschiebt den ET-Marker auf den Ort „POLIZEIREVIER Richmond“ und den Uhrzeitmarker um eine Stunde nach vorne.

▸ WICHTIG:

- **Setzt den ET-Marker zu Beginn jedes Tages auf den Ort „Zentrale“.**
- **Manche Spurenkarten verweisen nicht auf einen bestimmten Ort – diesen könnt ihr von jedem Ort aus nachgehen, ohne den ET-Marker bewegen zu müssen.**

AKTIONEN

IHR KÖNNT ALS TEAM JEDERZEIT JEDE DIESER AKTIONEN AUSFÜHREN:

- **EINER SPUR FOLGEN**
- **TIEFER RECHERCHIEREN**
- **DIE ANTARES-DATENBANK DURCHSUCHEN**
- **IM INTERNET RECHERCHIEREN**
- **TALENTE EINSETZEN**
- EINEN BERICHT SCHREIBEN

▶ EINER SPUR FOLGEN

Für den Anfang eurer Arbeit an einem Fall ist im Abschnitt „Weitere Spuren“ im Fallbuch eine Liste der ersten Spurenkarten angegeben. Ihr könnt diesen Spuren in beliebiger Reihenfolge nachgehen. Ebenso könnt ihr Spuren ignorieren, denen ihr nicht nachgehen wollt. Wenn ihr eine Spurenkarte jedoch erst einmal gezogen habt, MÜSST ihr der Spur auf dieser Karte nachgehen – ihr könnt nicht zuerst den erforderlichen Zeitaufwand und die zum tieferen Recherchieren benötigten Fertigkeiten prüfen und erst dann entscheiden, dass ihr die Spurenkarte nicht verwenden möchtet.

Wenn ihr euch entscheidet, einer bestimmten Spur zu folgen, müsst ihr:

1. **im Kartendeck die Spurenkarte mit der entsprechenden Nummer finden,**
2. **den Ort dieser Karte prüfen und ggf. den ET-Marker dorthin schieben (siehe „Regel 3: Orte“).**
3. **den auf der Spurenkarte angegebenen Zeitaufwand prüfen und den Uhrzeitmarker um die entsprechende Anzahl Felder verschieben (siehe „Regel 2: Zeit“),**
4. **den Inhalt der Karte in Anwesenheit aller Mitspieler laut vorlesen. Vergewissert euch, dass die Rückseite der Karte verborgen ist!**
5. **alle direkten Anweisungen auf der Spurenkarte befolgen (siehe „Anweisungen“),**
6. **falls ihr auf eine Signatur trefft, müsst ihr diese in den Bereich „Signaturen“ der Antares- Datenbank eingeben (siehe „Beweismittel abgleichen“ unter „Andere Regeln“),**
7. **entscheiden, ob ihr aufgrund der jeweiligen Spur „tiefer recherchieren“ wollt, falls möglich (siehe Aktion „Tiefer Recherchieren“),**
8. **alle eventuell vorhandenen „Weiteren Spuren“ notieren (siehe Abschnitt „Weitere Spuren“ unten),**
9. **die jeweilige Karte zur Seite legen, da sie nun abgehandelt wurde. Genauer gesagt:**
   - 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.
   - Falls ihr die Rückseite der Karte gesehen habt, weil sie mit dem Symbol ➥, versehen ist, ihr „tiefer recherchiert“ habt oder dazu aufgefordert wurdet, legt die Karte auf die linke Seite des Spielbretts. Hier könnt ihr die Karten aufbewahren, bei denen ihr auf die Vorder- und Rückseite zugreifen dürft.

WEITERE SPUREN

Das Feld **„WEITERE SPUREN”** enthält eine Liste weiterer Spurenkarten, denen ihr im weiteren Spielverlauf jederzeit folgen könnt. Ihr müsst die aktuelle Karte aber erst vollständig abhandeln, bevor ihr einer weiteren Spur nachgeht.

▶ VERFÜGBARE AKTIONEN

▶ AUFBAU EINER SPURENKARTE



▶ ANWEISUNGEN

Dieses Symbol bedeutet „Karte umdrehen und Rückseite lesen“. Dies kann aufgrund zusätzlicher Anweisungen oder auch „einfach so“ erfolgen (siehe Beschreibung der Aktion „Tiefer Recherchieren“).

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, ist die Reihenfolge beliebig. .

Das Stichwort **„WÄHLE“** bedeutet, dass ihr euch entscheiden müsst, welche der verschiedenen vorgeschlagenen Aktionen ihr ausführen wollt. Meist geht es dabei darum, verschiedene Spuren zu verfolgen oder verschiedene Hinweise zu deuten. Nachdem ihr eine Auswahl getroffen habt, könnt ihr nicht mehr auf die anderen Optionen zurückgreifen; ihr müsst den Rest der Spurenkarte verwenden oder den weiteren Anweisungen folgen, die im jeweiligen Eintrag in der Antares-Datenbank stehen.

„FÜGE EINE STORYKARTE HINZU“ – Storykarten sind eine spezielle Art von Karten, die für Spuren stehen, die in künftigen Fällen verfügbar sein werden.

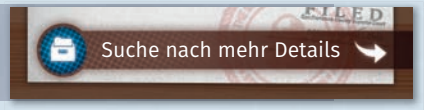
Zusätzlich können euch selbsterklärende, einfache Anweisungen begegnen.

▶ BEHÖRDEN-PLÄTTCHEN VERWENDEN

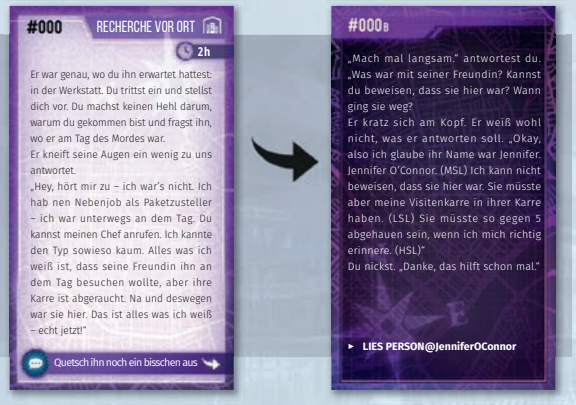
- **Für manche Hinweise und Anweisungen, denen ihr begegnet, müsst ihr eine bestimmte Anzahl von Behörden-Plättchen ausgeben.**

▸ TIEFER RECHERCHIEREN

Spurenkarten sind zweiseitig. 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 aus dem Plättchenvorrat den im Bereich „Tiefer recherchieren“ angezeigten Plättchen abgeben können – also zurück in die Schachtel legen. Anschließend könnt ihr die Karte umdrehen, durchlesen, „Weitere Spuren“ notieren usw. – d. h. die Karte ganz normal weiterbenutzen.



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. Seid ihr zufrieden mit dem, was Ihr erfahren habt – oder möchtet ihr tiefer recherchieren...?



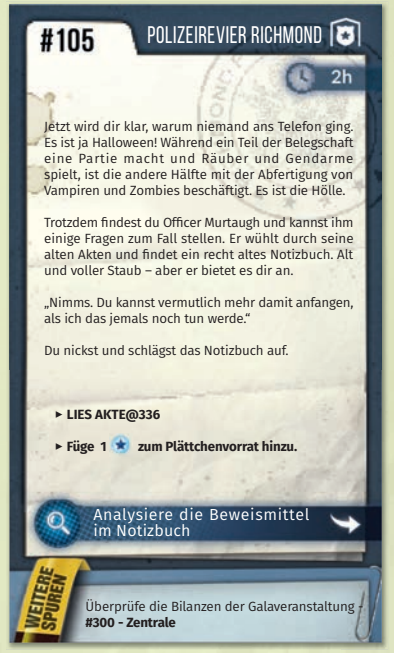
Wenn ihr die Gelegenheit erhaltet, tiefer nachzuforschen, müsst ihr entscheiden, ob ihr das entsprechende Plättchen verwendet wollt oder nicht. Vergesst nicht – ihr habt nur eine begrenzte Anzahl von Plättchen, die ihr im Laufe der Ermittlung verbrauchen könnt, also überlegt es euch gut. Ihr könnt euch überlegen, ob ihr tiefer recherchieren wollt oder nicht, bis ihr einer weiteren Spur folgt.

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.

▶ BEISPIEL FÜR DAS LESEN EINER KARTE

Zuerst **zieht ihr** die entsprechende **Karte**. Sucht im Kartendeck nach ihr – dabei dürft ihr nur auf die Kartennummern links oben sehen. In diesem Beispiel sucht ihr die Karte #336. Prüft euren Standort.

Falls ihr euch nicht bereits am Ort „POLIZEIREVIER Richmond“ befindet, müsst ihr den **ET-Marker** dorthin und den Uhrzeitmarker um eine Stunde nach vorn verschieben. Anschließend **aktualisiert ihr die Uhrzeitleiste**. Seht auf den Zeitaufwand der Karte. In diesem Beispiel beträgt der Zeitaufwand der Karte zwei Stunden, also müsst ihr den Uhrzeitmarker der Uhrzeitleiste um zwei Felder nach vorn verschieben.



Führt die Anweisungen aus, die ihr dort findet. Die erste Anweisung besagt, dass ihr die AKTE@336 in der Antares-Datenbank einsehen sollt. Gebt das Aktenzeichen ein und lest den Inhalt der Akte. Die zweite Anweisung lautet, eurem Plättchenvorrat ein Behörden-Plättchen hinzufügen – befolgt diese Anweisung sofort. Vergesst nicht, dass ihr jede Karte nur einmal lösen dürft; ihr werdet keine zweite Gelegenheit bekommen, diesen Vorteil in Anspruch zu nehmen.

Auf der Karte befindet sich ein **Feld „Tiefer recherchieren“**. Ihr könnt ein Scharfsinns-Plättchen verwenden, um die in der Akte erwähnten Beweismittel zu prüfen. Ihr müsst euch jetzt entscheiden, ob ihr tiefer recherchieren wollt oder nicht. Falls ihr euch dazu entscheidet, lest die Rückseite der Karte, führt die dort vorgefundenen Anweisungen aus und geht zum nächsten Schritt. Falls ihr nicht tiefer recherchieren wollt, geht direkt zum nächsten Schritt. Denkt daran, alle weiteren Spuren zu notieren, auf die ihr bei dieser Aktion gestoßen seid. In diesem Beispiel gibt es nur eine **Weitere Spur**: die Informationen über die in der Akte erwähnte Spendenaktion zu überprüfen. Die Karte gilt jetzt als abgehandelt. Je nachdem, ob ihr beide oder nur eine Seite der Karten gelesen habt, könnt ihr sie auf der linken oder rechten Seite des Spielbretts ablegen.

#TippsVonTestern

Tiefer zu recherchieren ist ein wenig, wie seinem Instinkt zu folgen. Ihr müsst nicht bei jeder Spur tiefer recherchieren. Manchmal kommt dabei nur Belangloses heraus, manchmal bestätigt sich nur, was ihr schon gefolgert habt; manchmal jedoch stoßt ihr auf neue, wertvolle Informationen!

AKTIONEN

▸ 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.

BEISPIEL 1: Ihr erfahrt, dass Rupert Owens Zeuge in einem Fall ist. Auf der Karte befindet sich die Anweisung „Lest PERSON@RupertOwens“. Nun müsst ihr euch auf der Seite der Antares-Datenbank einloggen, den Tab „Persönliche Daten“ wählen und anschließend den Vor- und Nachnamen „Rupert Owens“ in die entsprechenden Textfelder der Suchfunktion eingeben. Daraufhin erscheinen auf der Internetseite sämtliche Informationen, die bei der Polizei und in anderen Quellen über diese Person vorhanden sind.

BEISPIEL 2: Ihr erfahrt, dass Tony Russo, der Inhaber eines italienischen Restaurants, am Tatort war. Auf der Karte #032 befindet sich die Anweisung: „Sprecht mit Tony Russo. 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 Tony Russo.

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

- **Durch die Benutzung der Antares-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.**

Mehr über dieses Thema erfahrt ihr im Antares-Führer.

▸ VERNEHMUNG: STRESS-LEVEL

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

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

Wenn ihr Protokolle früherer Gespräche lest, kann das komplexe Antares-System den Stress des Gesprächspartners einschätzen und eines der obigen Stress-Levels angeben.

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.

BEISPIEL: Ihr beginnt mit dem Verhör eines Verdächtigen:

„Mrs. O'Connor, sagen Sie mir bitte, wo Sie am 17. März waren?

„Wie gewöhnlich auf der Arbeit (NSL). Als ich nach Hause gefahren bin, hatte ich einen Platten (HSL). Ich bin zur nächsten Werkstatt gefahren und habe gewartet, bis sie es repariert hatten (MSL).

Aus dem Abgleich der Aussagen der Frau mit Ihrem Stress-Level lassen sich folgende Schlüsse ziehen: Wahrscheinlich lügt sie nicht, was die Arbeit betrifft. Es hätte keinen Sinn, bei einer so leicht zu überprüfenden Antwort zu lügen, was das niedrige Stress-Level zu bestätigen scheint. Auffällig ist jedoch die sehr emotionale Reaktion auf die Reifenpanne – außer, es war wirklich ein nervenaufreibendes Erlebnis für sie. Das hohe Stress-Level deutet darauf hin, dass es sich um eine Lüge handeln könnte. Dennoch sieht es danach aus, als habe die Frau wirklich die Werkstatt aufgesucht. Schwer zu sagen ist jedoch, ob sie sich länger dort aufhielt. Außerdem ist nicht bekannt, warum dieses Thema bei ihr so starke Emotionen auslöst (mittleres Stress-Level). Möglicherweise verheimlicht sie etwas...

▸ IM INTERNET RECHERCHIEREN

Während des Spiels stoßt ihr auf unterstrichene Textpassagen mit dem Symbol Dies können Adressen, Aussagen, Namen, Daten oder andere Informationen sein, die ihr im Internet recherchieren könnt. Keiner dieser Hinweise ist für die Lösung des Falls zwingend erforderlich, sodass ihr das Spiel auch ohne Recherche im Internet beenden könnt. Allerdings kann es euch helfen, die Handlung und bestimmte Aspekte des Falls besser zu verstehen, diese Informationen zu beschaffen.

Um den Hinweisen mit dem Symbol nachzugehen, dürft ihr beliebige Informationsquellen benutzen, einschließlich Wikipedia, Google oder Google Maps.

- **Ihr dürft nicht im Internet recherchieren, um Informationen zu finden, die nicht mit dem Symbol versehen sind.**
- **Wenn ihr die Anweisung erhaltet, im Internet nach Hinweisen auf ein bestimmtes Thema zu recherchieren, dürft ihr dies während des ganzen Spiels und beliebig oft tun.**
- **die Recherche im Internet kostet keine Stunden.**

... aber wäre Karl Landsteiner nicht gewesen, hätten wir das nie herausgefunden. Es sieht danach aus, dass unser Opfer und sein Mörder doch verwandt sind. Und da ist noch etwas. Ich weiß nicht, ob es ihnen bei irgendetwas weiterhilft, aber in seinen Haaren haben wir Spuren von Tetrahydrocannabinol gefunden, also hat der Typ von Zeit zu Zeit ganz gerne mal etwas geraucht.

BEISPIEL: Ihr könnt den Namen Karl Landsteiner in eine Suchmaschine eingeben, aber auch ganz traditionell in einem Lexikon suchen. So erfahrt ihr, dass es sich um einen österreichischen Wissenschaftler handelt, der das heute verwendete System der Blutgruppen entwickelt halt. Falls es in eurem Fall Verdächtige gibt, deren Blutgruppe ihr kennt, wäre es eine gute Idee, sich etwas tiefer in dieses Thema einzuarbeiten. Vielleicht könnt ihr ja etwas Interessantes über sie herausfinden...

Außerdem könnt ihr nach der Bezeichnung Tetrahydrocannabinol suchen und bekommt so bestätigt, dass das Opfer Marihuanaraucher war. Vielleicht hilft euch diese Information dabei, weitere Theorien zu entwickeln

▸ TALENTE EINSETZEN

Jeder Ermittler besitzt ein spezielles Talent, das er nur einmal pro Tag verwenden kann. Nachdem ihr euer Talent eingesetzt habt, legt ein Plättchen ⊗ (Plättchen für ein verbrauchtes Talent) auf euren Ermittlern, damit ihr nicht vergesst, dass dieses Talent an diesem Tag bereits benutzt wurde.

▶ WICHTIG::

- **Ermittler können ihre Talente an jedem Ort benutzen.**
- **Achtung: Das Talent von Mia Roberts besteht darin, dafür zu sorgen, dass ein anderer Ermittler sein Talent noch einmal einsetzen kann. Dieses Talent kann von Mia selbst nur einmal pro Tag eingesetzt werden.**



BEISPIEL: Während ihr einer Spur im Wohnviertel eines Verdächtigen nachgeht, hattet ihr die Möglichkeit, tiefer zu recherchieren und ein Fertigkeits-Plättchen „Vernehmung" aus eurem Plättchenvorrat darauf zu verwenden, einen Junkie zu vernehmen, der sich in der Nähe des Hauses des Verdächtigen herumtrieb. Ihr hattet euch jedoch dagegen entschieden, weil er wahrscheinlich keine besonders vertrauenswürdige Informationsquelle gewesen wäre.

Die Spur wurde abgehandelt und die Karte rechts vom Spielbrett abgelegt. Gerade eben bekommt ihr jedoch die Information, dass der Verdächtige gelegentlich Gras geraucht hat. Möglicherweise könnte der Junkie also etwas über seinen Dealer wissen!

Normalerweise könntet ihr bei bereits abgehandelten Spurenkarten später nicht mehr tiefer recherchieren. Zum Glück ist jedoch ein Spieler in die Rolle von Chris Stone geschlüpft. Ihr könnt sein Talent nutzen und ein Behörden-Plättchen sowie das entsprechende Fertigkeits-Plättchen aus dem Plättchenvorrat (in diesem Fall das Vernehmungs- oder das Joker-Plättchen) verwenden, um bei dieser Karte tiefer zu recherchieren, obwohl sie schon benutzt wurde.

Ihr dürft die Rückseite der Karte lesen, um zu erfahren, was der Junkie zu sagen hat, die Anweisungen darauf ausführen und die Karte am Ende auf der linken Seite des Spielbretts ablegen, da ihr jetzt auf beide Seiten der Karte zugreifen dürft.

Aber nicht vergessen: Nachdem ihr Chris' Talent eingesetzt habt, müsst ihr ein Plättchen für ein verbrauchtes Talent auf ihn legen.

▸ EINEN BERICHT SCHREIBEN

Einmal am Tag könnt ihr 1 Arbeitsstunde dafür verwenden, einen Bericht zu schreiben – egal, an welchem Ort ihr euch befindet. Dafür erhaltet ihr jeweils ein Behörden-Plättchen. Wenn ihr einen Bericht schreibt, müsst ihr den Uhrzeitmarker um eine Stunde nach vorschieben und 1 ✪ zum Plättchenvorrat hinzufügen. Berichte dürfen nicht in den Überstunden geschrieben werden.



GERICHTSGEBÄUDE

SONSTIGE REGELN

▸ FERTIGKEITS-PLÄTTCHEN

Am Beginn eines Falls legen sowohl die Ermittler als auch die Berater ihre Fertigkeits-Plättchen in den gemeinsamen Plättchenvorrat des Teams. Für einige Charaktere gibt es keine Plättchen. Fertigkeits-Plättchen werden am Feierabend nicht erneuert – der Vorrat dieser Plättchen muss für die gesamte Ermittlung ausreichen. Es gibt vier Arten von Fähigkeiten:

RECHERCHE: die Fertigkeit, in alten Archiven und Dokumenten zu stöbern und mit Bibliothekaren zu sprechen; sie steht außerdem für Allgemeinwissen und für die Sorgfalt, die ihr während der gesamten Ermittlung an den Tag legt.

TECHNOLOGIE: die Fertigkeit, moderne Technik einzusetzen, um Informationen zu beschaffen, einschließlich der Recherche in Datenbanken von Behörden, des Hackens von privaten Systemen, des Programmierens komplizierter Suchalgorithmen usw.

VERNEHMUNG: das Talent, Verdächtige zu verhören, Zeugen zu vernehmen, Körpersprache zu verstehen, andere um Hilfe oder um Gefälligkeiten zu bitten usw.

SCHARFSINN: die Fertigkeit, an einem Tatort Details wahrzunehmen, die dabei helfen, das gesamte Geschehen zu rekonstruieren, und Beweise oder fehlende Informationen zu finden. Scharfsinn ist auch im LABOR nützlich, wo jedes Detail wichtig sein kann.

JOKER-FERTIGKEIT: kann als Ersatz für jede der vier oben genannten Fähigkeiten eingesetzt werden.



THE LAB

▸ BEHÖRDEN-PLÄTTCHEN

Behörden-Plättchen stehen für den Respekt, den dein Team bei Antares genießt. Die Ermittler beginnen Ermittlung mit einer in der Einleitung genau festgelegten Anzahl von Behörden-Plättchen in ihrem Plättchenvorrat. Die Ermittler können sie verwenden, um ihre Talente zu aktivieren.

Während der Arbeit an einem Fall erhalten die Ermittler Gelegenheit, weitere Behörden-Plättchen zu sammeln. Wenn ihr solche Prämien bekommt, deutet dies darauf hin, dass die Ermittlung in die richtige Richtung geht.

Außerdem können die Ermittler mit Behörden-Plättchen Vorgesetzte und Untergebene überzeugen, sie auf verschiedene Weise zu unterstützen. Einige Spurenkarten ermöglichen auch die Verwendung von Behörden-Plättchen, um während des Spiels z. B. einen Haftbefehl zu erwirken.

▶ WICHTIG:

- **Die Ermittler können 1 Arbeitsstunde täglich verwenden, um die Aktion „Bericht schreiben“ auszuführen – dafür erhalten sie ein Behörden-Plättchen in ihren Plättchenvorrat. Manchmal müsst ihr ein Behörden-Plättchen verwenden, um eine konkrete Spur zu verfolgen.**
- **Ihr dürft nicht mehr Behörden-Plättchen besitzen, als sich in der Schachtel befinden. Falls die Anweisung lautet, Plättchen aufzunehmen, aber alle bereits verbraucht sind, ignoriert ihr die Anweisung einfach.**

#TippsVonTestern

Behörden-Plättchen können in bestimmten Momenten einer Ermittlung von entscheidender Bedeutung sein – daher solltet ihr sparsam mit eurem Vorrat umgehen.

ABGLEICH VON BEWEISMATERIAL

Wenn ihr auf eine Signatur trefft, besucht **ANTARESDATABASE.COM**, klickt auf den Button **„SIGNATUR“** ” und gebt dann die 12-stellige Zeichenkette ein – dabei auf Groß- und Kleinschreibung achten! Das System erkennt automatisch die Art der Signatur und fügt eine kurze Beschreibung hinzu. Ihr könnt auch eine eigene Beschreibung hinzufügen, z. B. womit die jeweilige Signatur zusammenhängt (z. B. Fingerabdrücke, die auf dem Messer von Karte #108 gefunden wurden).

Ihr habt Zugriff auf alle Signaturen, die zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels in das System eingegeben wurden. Die Signaturen sind in drei Kategorien unterteilt – Fingerabdrücke (SD), DNA (SDNA) und Sachbeweise (SM). Diese stehen z. B. für untersuchte Fingerabdrücke, Proben von Blut, Haaren, Boden und Schmutz sowie für viele andere Arten von Beweismitteln.

Die Antares-Datenbank gleicht die gesammelten Beweise miteinander und mit Verdächtigen ab – so erhaltet ihr wertvolle Daten und könnt manchmal sogar eine Verhaftung veranlassen.

Beweismaterial – Blut des Opfers, Alkoholspuren

SDNA: KPUHVS-UDVZCB

BEISPIEL: Wenn ihr Beweismaterial im Labor untersucht oder an einem anderen Ort auf Untersuchungsergebnisse stoßt, enthalten diese sehr häufig Signaturen, die ihr dann in die Antares-Datenbank eingeben könnt. Dort könnt ihr sie mit anderen gesammelten Beweismitteln vergleichen und neue Informationen gewinnen – wie etwa die Identität eines Verdächtigen! Wenn das Ergebnis eines solchen Abgleichs für eure Ermittlung bedeutsam ist, erhaltet ihr automatisch Zusatzpunkte, die zum Endergebnis hinzuaddiert werden.

WICHTIG:

- **Signaturen stimmen niemals in allen zwölf Zeichen miteinander überein.**
- **Das Zeichen „x“ steht für eine unvollständige Signatur.**
- **Die Antares-Datenbank vergleicht Signaturen, um dir dabei zu helfen, die dazu passenden Einträge zu finden.**
- **Gefundene Signaturen MÜSSEN in die Antares-Datenbank eingegeben werden!**

FESTHALTEN DES SPIELSTANDS

Wenn ihr einen Fall beendet, notiert euch, auf welche der Karten, die ihr im Laufe des Spiels gesammelt habt, ihr teilweise Zugriff habt, d. h. dass ihr nur eine Seite aufgedeckt habt, und auf welche Karten ihr vollen Zugriff erhalten habt, d. h. dass ihr beide Seiten aufgedeckt habt. Dann legt ihr diese Karten in das dafür vorgesehene Fach des Inlays. Ihr könnt auf diese Karten bei der Ermittlung in späteren Fällen zugreifen, dürft sie allerdings nur als Notizen verwenden und nicht beim Ausführen von Aktionen benutzen! Karten, die ihr bei der Lösung eines Falls nicht benutzt habt, sind im Laufe des Spiels nicht mehr verfügbar.

Ihr solltet auch alle Notizen aufbewahren, die ihr im Laufe des Spiels gemacht habt. Bei „Detective“ ist ein Spiel eine Kampagne – alle Fälle hängen untereinander zusammen, alle Charaktere, Namen, Orte und Hinweise sind Teil einer einzigen großen Erzählung.



#TippsVonTestern

Am Ende einer Ermittlung lohnt es sich, einige Minuten darauf zu verwenden, die wichtigsten Fakten, Namen und Theorien zusammenzufassen, die sich im Laufe des Spiels ergeben haben. Dies kann sehr hilfreich sein - vor allem, wenn ihr ein Spiel erst nach mehreren Tagen oder sogar Wochen fortsetzt. Wenn ihr einen neuen Fall beginnt, obwohl ihr euch nur schemenhaft an das frühere Geschehen, die wichtigsten Charaktere oder Hinweise erinnert, ist eine Niederlage vorprogrammiert.

SONSTIGE REGELN

DIE ERMITTLER

„Detective“ ist ein Spiel für 1 bis 5 Spieler. Jeder Spieler wählt sich einen Ermittler aus, in dessen Rolle er schlüpft. Die wichtigsten Eigenschaften eines Charakters sind ihre Talente und Fertigkeiten. Fertigkeiten werden repräsentiert durch Fertigkeits-Plättchen, die zu Beginn jedes Falls dem Plättchenvorrat hinzugefügt werden. Jedes Talent kann nur einmal pro Tag genutzt werden! Nachdem ihr ein Talent genutzt habt, legt als Erinnerung daran ein ✕ Plättchen auf den Ermittler. Zu Beginn eines Arbeitstags nehmt ihr alle ✕ Plättchen von den Ermittlern herunter.

In dieser Schachtel gibt es fünf Ermittler:



JACK COLEMAN, EHEMALIGER POLIZIST

Wenn die Ermittler die Aktion „Bericht schreiben“ ausführen, fügt ihr 2 statt 1 ★ zum Plättchenvorrat hinzu. Denkt daran, dass ihr nur einmal am Tag einen Bericht schreiben könnt.



CHRIS STONE, EHEMALIGER PRIVATDETEKTIV

Verwendet 1 ★ und das entsprechende Fertigkeits-Plättchen aus dem Plättchenvorrat, um bei einer Spurenkarte, die rechts vom Spielbrett abgelegt wurde, tiefer zu recherchieren. Es kommt durchaus vor, dass ihr aufgrund neuer Erkenntnisse noch einmal neu über eine vermeintlich tote Spur nachdenkt!



BEN HARRIS, EHEMALIGER FBI-ANALYTIKER

Verwendet 2 ★ aus dem Plättchenvorrat, um 1 Joker-Plättchen ? zum Plättchenvorrat hinzuzufügen.



JULIA JACOBSON, EHEMALIGE INVESTIGATIVE JOURNALISTIN

Verwendet 1 ★ aus dem Plättchenvorrat, um 1 Fertigkeits-Plättchen aus dem Plättchenvorrat gegen 1 Joker-Plättchen ? zu tauschen.



MIA ROBERTS, EHEMALIGE PSYCHOLOGIN

Verwendet 1 ★ aus dem Plättchenvorrat, um ein ✕-Plättchen eines anderen Ermittlers zu entfernen.

BERATER

Je nach Anzahl der Spieler werdet ihr von 0–4 Beratern unterstützt. Zu Beginn des Spiels nehmt ihr alle Fertigkeits-Plättchen auf, die ihr von den Beratern erhalten habt, und fügt sie eurem gemeinsamen Plättchenvorrat hinzu.



STORYKARTEN

Storykarten stehen für Spuren, die nicht mit dem aktuell von euch bearbeiteten Fall zusammenhängen. Sie stehen jedoch mit der Gesamtkampagne im Zusammenhang. Wenn ihr auf Spuren stoßt, die mit der Gesamthandlung zusammenhängen, erhaltet ihr die Anweisung, die Storykarte mit der Nummer XXX zum Fall Nr. YYY hinzuzufügen. Diese Information ist für den aktuell von euch bearbeiteten Fall möglicherweise nicht sehr wichtig; vor dem Hintergrund der Gesamtkampagne kann sie aber von entscheidender Bedeutung sein!

Wenn ihr die Anweisung bekommt, eine Storykarte zu einem künftigen Fall hinzuzufügen, dürft ihr den Inhalt dieser Karte nicht lesen. Legt sie unter den Stapel des angegeben Falles in der Schachtel.



WICHTIG:

- **Lest die aufgenommenen Storykarten nicht sofort. Wartet ab, bis der auf der Karte angegebene Fall beginnt.**
- **Storykarten weisen oft darauf hin, dass eure Ermittlung in eine falsche Richtung geht. Andererseits sind sie ein guter Hinweis, dass ihr näher daran seid, die komplizierte Haupthandlung der ganzen Kampagne aufzulösen.**

▸ SPIELENDE UND PUNKTWERTUNG

Für die Lösung jedes Falls steht euch eine bestimmte Zeit zur Verfügung (z. B. drei Tage). Die Ermittlung endet am letzten Tag um 16.00 Uhr, sofern ihr nicht entscheidet, Überstunden einzulegen. Sobald ihr die Arbeit beendet und Feierabend macht, müsst ihr euch sofort in die Antares-Datenbank einloggen und im Menü auf den Button „Abschlussbericht“ klicken. Dort füllt ihr einen virtuellen Bericht aus – in Form eines Fragebogens, der sich auf den gesamten Fall bezieht. Dieser ist in zwei Bereiche unterteilt: Im ersten müsst ihr Antworten auf die wichtigsten Fragen zu den Zielen des ganzen Falls beantworten. Der zweite Teil enthält zusätzliche Fragen, die mit der Handlung der Gesamtkampagne zusammenhängen. 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 am meisten Punkte vergeben.**
- **Für die Zusatzfragen werden am 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.**
- **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.**

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. Um noch einmal zu spielen, bringt das Kartendeck des Falls wieder in seine ursprüngliche Reihenfolge. Wenn ihr zum nächsten Fall wechseln wollt, legt die nicht verbrauchten Spurenkarten (d. h. die, die ihr nicht aufgenommen habt), zurück in die Schachtel. Bereits gelöste Spurenkarten legt ihr in das dafür vorgesehene Fach des Inlays. In beiden Fällen bereitet ihr die neue Spielrunde dann, wie im Kapitel „Spielaufbau“ beschrieben, vor.

WICHTIG:

- **Nach Spielende dürft ihr keine Spielkarten lesen, die ihr nicht aufgenommen habt!**
- **Für jede Antwort mit „Ich weiß nicht“ erhaltet ihr 0 Punkte.**
- **Für jede falsche Antwort wird euch 1 Punkt abgezogen.**
- **Es ist praktisch nicht möglich, in jedem Fall die maximale Punktzahl zu erreichen, da bei manchen Fällen** z. B. Überstunden unvermeidlich sind.

▶ CREDITS

GAME DESIGN: Ignacy Trzewiczek
GAME STORY: Przemysław Rymer, Jakub „Dragon“ Łapot
GRAFISCHE GESTALTUNG: Ewa Kostorz, Rafał Szyma, Aga Jakimiec
EXECUTIVE PRODUCER: Grzegorz Polewka
Redaktion Deutsche Version: Benjamin Schönheiter

© 2018 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice,
Poland. All rights reserved.

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.



VI POLIZEIREVIER RICHMOND

HINWEISE DES DESIGNERS

DIE ROLLEN DER SPIELER

In diesem Spiel entscheidet ihr euch für einen fiktiven Charakter, in dessen Rolle ihr schlüpft – aber daneben ist es sinnvoll, auch die regelmäßig während des Spiels zu erfüllenden Aufgaben untereinander aufzuteilen. Bei Testspielen ist uns aufgefallen, dass das Spiel noch mehr Spaß und euch noch mehr in seinen Bann zieht, wenn ihr die folgenden Funktionen unter euch aufteilt:

DER PROTOKOLLFÜHRER

„Ich brauche noch ein Blatt Papier. Nein, das größere…“

Du bist dafür verantwortlich, alles zu notieren, Mind-Maps zu zeichnen, größere Zusammenhänge zu erkennen und zu visualisieren. Im Laufe der Ermittlung erhalten ältere Informationen oft eine ganz neue Bedeutung. Der Protokollführer soll frische Beweise vor dem Hintergrund alter Spuren prüfen und neu bewerten.

DER COMPUTER-FREAK

„Lasst uns das mal in der Datenbank checken… “

Du bist dafür verantwortlich, im Internet zu recherchieren, wenn im Text das entsprechende Symbol erscheint. Du bist derjenige, der das Konto in der Antares-Datenbank einrichtet, sich einloggt, Datenbankeinträge öffnet und die Signaturen eingibt, auf die ihr gestoßen seid.

DER RECHERCHEUR

„Ich glaube, das war auf Karte 203, als der Typ irgendwas von einem grünen Auto gesagt hat. Ich schau’ noch mal nach…“

Du bist dafür verantwortlich, alle Spurenkarten systematisch zusammenzuhalten. Außerdem sollst du sie immer wieder durchgehen, um alle enthaltenen Fakten immer wieder zu überprüfen. Du behältst den Überblick darüber, welche Spurenkarten ihr schon gelöst habt und auf welche weiteren Spuren ihr zurückgreifen könnt. Du weißt genau, bei welchen Karten ihr tiefer recherchiert habt und auf welche ihr nicht vollständig zugreifen könnt, weil nur eine Seite aufgedeckt wurde.



ANTARES-ZENTRALE: ARBEITSPLATZ DER ERMITTLER

DER ERZÄHLER

„Um 9:15 bin ich am Labor angekommen, habe einen Parkplatz bekommen und rannte ins Gebäude…“

Du bist dafür verantwortlich, eine spannende Geschichte zu erzählen. Du liest alle Karten laut vor, spielst geschickt mit deiner Stimme und sorgst mit für ein großartiges Spielerlebnis, indem du bei jeder neu aufgedeckten Karte eine passende Atmosphäre schaffst.

DER FAKTEN-CHECKER

„Das ist unmöglich. Hier steht, dass er 1954 geboren wurde. Er wäre damals erst sechs gewesen, das kann nicht unser Mann sein…“

Du bist dafür verantwortlich, alle über die gesamte Kampagne verstreuten Details zusammenzuhalten: Blutgruppen, Daten, Adressen, Namen, Töchter, Söhne, Enkel… all das gehört zu einer riesigen Kampagne voller Informationen. Du musst immer auf dem Laufenden sein.

LASST ALLE ZU WORT KOMMEN

In Kooperationsspielen kommt es immer wieder vor, dass ein Spieler in der Gruppe dazu neigt, die Führung zu übernehmen und gleich für alle in der Gruppe zu sprechen. Ich möchte darum alle Spieler ausdrücklich dazu ermuntern, sich mit ihren Ideen und Theorien zu Wort zu melden. So könnt ihr gemeinsam entscheiden, welcher Spur ihr nachgehen wollt. Diskussionen und Gespräche sind ein zentraler Bestandteil dieses Spiels – von der Suche nach der wahrscheinlichsten Erklärung eines Verbrechens ganz zu schweigen. Wenn einer der Spieler die ganze Gruppe dominiert, so ist dies nicht nur gegen die Spielidee – ein solcher Spieler kann auch das ganze Team in die falsche Richtung führen, indem er sie dazu bringt, einen falschen Verdächtigen zu verhaften und so das ganze Spiel zu verlieren. Lasst also alle zu Wort kommen. Behandelt alle Ideen mit Respekt und sprecht über alle Theorien. Anschließend stimmt ihr darüber ab, welche Spur ihr verfolgen solltet.

FOLGT UNS!

- **Unsere WEBSITE: portalgames.pl/de**
- ***Seite von „Detective“* : https://detectiveboardgame.com /german-preorder/**
- **Unser FACEBOOK -Profil: fb.com/portalgamesde**
- **Unser YOUTUBE -Kanal: portalgamesde**
- **TWITTER: @portalamesde**