

HEISSE SPUR

mit dem Fahndungs-Computer
auf Einbrecherjagd.

Ein „spannungsknisterndes“ Spiel
für 2 – 4 Spieler ab 10 Jahren.

INHALT

	Seite
Technische Hinweise	
Handhabung des Computers	3
Batterie	3
Kurzbeschreibung	4
Ausstattung und Grundregeln	
Spielplan	5
Beschreibung des Fahndungs-Computers und seine Funktion	6
Die Steckbriefe	10
Wie sich der Ganove bewegt	10
Die Detektive	14
Wie sich ein Detektiv bewegt	14
Die Würfel	14
Die Fahndungskarten	15
Das Spielgeld	15
Der Spielablauf	
Vorbereitung	16
Spielbeginn und Spurenaufnahme	16
Verfolgung des Ganoven	17
Verhaftung eines Ganoven	18
Fortsetzung des Spiels nach Verhaftung eines Ganoven	19

Lesen Sie diese Spielanleitung bitte sehr sorgfältig. So erleben Sie und Ihre Mitspieler schon beim ersten Probespiel die unvergleichlich „knisternde“ Spannung, die von Heiße Spur ausgeht.

Beachten Sie bitte die technischen Hinweise für die Behandlung und Bedienung des elektronischen Fahndungscomputers.

Viel Spaß beim Lesen und viel Nervenkitzel beim Spielen.

TECHNISCHE HINWEISE

1) Richtige Handhabung

Der elektronische Bestandteil dieses Spiels, der „Fahndungs-Computer“ (Electronic Crime Scanner), besteht zum Teil aus sehr empfindlichen Bauteilen. Deshalb sollten Sie den Fahndungs-Computer sorgfältig behandeln:

Vor Feuchtigkeit schützen.

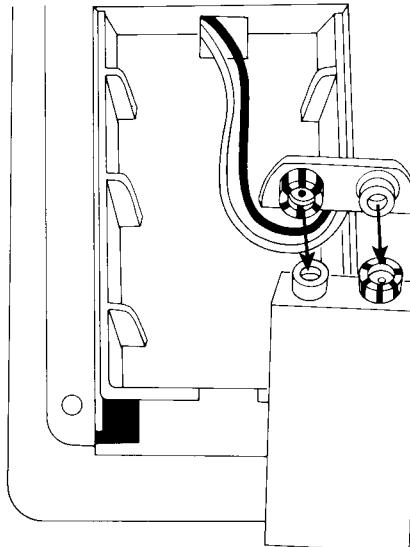
Nicht werfen und nicht fallen lassen.

Nicht demontieren.

Die Tasten des Computers nur mit den Fingerkuppen drücken.

2) Batterie

Der Fahndungs-Computer wird mit einer 9-Volt-Batterie bestückt und ist damit netzunabhängig.



Der Einbau der Batterie ist einfach. Der Deckel an der Unterseite des Computers wird in Pfeilrichtung weggeschoben; dabei leicht drücken, um die Sperre zu überwinden.

Schließen Sie die Batterie genauso an, wie es in der Skizze dargestellt ist. Der Clip muß fest auf die beiden Pole der Batterie aufgedrückt werden.

3) Batterie-Pflege

Wenn der Fahndungs-Computer längere Zeit nicht benutzt wird, sollte die Batterie ausgebaut werden. Bedenken Sie, daß auslaufende Batterien den Computer zerstören können.

Wenn der Fahndungs-Computer nicht mehr einwandfrei arbeitet, muß wahrscheinlich die Batterie erneuert werden. Eine schwache Batterie kann z.B. einen anhaltenden Summtton erzeugen; je schwächer die Batterie, desto lauter der Ton.

KURZBESCHREIBUNG VON „HEISSE SPUR“

Sie und Ihre Mitspieler sind Privat-Detektive. Sie arbeiten in New York, wo Sie nach steckbrieflich gesuchten Ganoven fahnden.

Aber . . . der jeweils gesuchte Ganove ist unsichtbar . . . und trotzdem sehr aktiv. Er rennt weg . . . springt durch Fenster . . . entkommt mit der U-Bahn.

Und nicht selten kommt es vor, daß der gesuchte Ganove auf der Flucht noch einen weiteren Einbruch begeht und Pelze oder goldene Ketten raubt oder den Banksafe „knackt“.

Mit dem Fahndungs-Computer, Detektivenscharfsinn und Kombinationsvermögen . . . und mit ein wenig Würfelglück kann der „Unsichtbare“ ausfindig gemacht werden.

Der Fahndungs-Computer verrät nämlich alle Geräusche, die der Unsichtbare verursacht.

– Gut hinhören! –

Der Fahndungs-Computer gibt optische Tips, indem er anzeigt wo der „Unsichtbare“ sich ungefähr bewegt.

– Gut hinsehen! –

Aus der Reihenfolge von Geräuschen und optischen Anzeigen des Fahndungs-Computers läßt sich mit Scharfsinn der genaue Standort des Ganoven ermitteln . . . oder vermuten.

– Gut kombinieren! –

Dann heißt es: Hinwürfeln zu dem Feld, an dem der Ganove vermutet wird, ehe er wieder entkommt.

– Viel Glück beim Würfeln! –

Sobald ein Detektiv das Feld auf dem er den Dieb vermutet erreicht hat, kann er die Polizei zur Verhaftung alarmieren.

Nervenkitzel: kann der Ganove verhaftet werden? Hat der Detektiv falsch kombiniert? Oder handelt es sich um einen ganz gerissenen Ganoven, dem es gelingt, der Polizei zu entwischen?

Belohnung? Bußgeld wegen „blindem“ Alarm? Oder das hämische Lachen des Ganoven, der entwischt? Was passiert?

Der Computer gibt die Antwort.

Superdetektiv und Gewinner des Spiels ist, wer aufbauend auf seinem Startkapital soviele Belohnungen für gefaßte Diebe kassiert, daß er über \$ 2.500 Dollar verfügt.

AUSSTATTUNG UND GRUNDREGELN FÜR „HEISSE SPUR“

Inhalt des Spiels

1 Spielplan, 1 Fahndungs-Computer, 10 Steckbriefe für unsichtbare Ganoven, 4 Detektive, 2 Würfel, 32 Fahndungskarten, Spielgeld.

1. Der Spielplan

Der Spielplan zeigt einen New Yorker Häuserblock. Hier spielt sich die spannende Ganovenjagd ab. **Achten Sie auf die Numerierung der Gebäude und Straßen.** Sie ist wichtig, um die Informationen des Fahndungs-Computers zu verstehen.

● 4 Gebäude und ein Zeitungskiosk

Hier beginnt für den unsichtbaren Ganoven das „heiße Spiel“, wenn er an einem (aber an welchem ???) der 19 rotmarkierten Tatorte zuschlägt und für die Detektive beginnt die Suche nach der heißen Spur. Die Gebäude sind mit den Nummern 1, 2, 3 und 4, das Kiosk mit 7 gekennzeichnet.

Gebäude 1, ein Pelzgeschäft (FURS)

Gebäude 2, ein Juweliergeschäft (JEWELERY)

Gebäude 3, ein Antiquitätengeschäft (ANTIQUES)

Gebäude 4, eine Bank (BANK)

Zeitungskiosk (NEWS)

● Straßen

Hier flüchtet der Einbrecher sobald er ein Gebäude verläßt (aber in welche Richtung ???). Die Straßen sind numeriert mit den Ziffern 5, 6, 7 und 8.

● U-Bahn mit fünf Stationen (SUBWAY)

Hier kann der Dieb in eine der 5 Stationen entwischen und an einer anderen Station (welche ???) wieder auftauchen. Pech, wenn man ihm schon auf den Fersen war. Achten Sie auf die Nummer der Straße, in welcher der Ganove wieder „auf-taucht“. (Fahndungs-Computer)

HEISSE SPUR

● Detektivagentur (ACME DETECTIVE-ARGENCY)

Das ist die „Heimat“ der Detektive. Von hier aus starten Sie zur Ganovenjagd. Manchmal können Detektive auch im Spielverlauf durch Fahndungskarten in die Agentur zurückgerufen werden.

● Spielfelder

Gebäude und Straßen sind mit Feldern bedeckt. Zu unterscheiden sind drei Arten:

● Rote nummerierte Felder = Tatort-Felder

(nur auf diesen kann ein Ganove eine Straftat begehen)

Insgesamt gibt es 19 mögliche Tatorte, von denen 18 in den Gebäuden liegen, einer auf der Straße (Zeitungskiosk).

● Numerierte Felder = Flucht-Felder

(der Ganove bewegt sich auf seiner Flucht nur auf diesen Feldern, also jeweils von einem nummerierten Feld zum nächsten. Er kann sich niemals auf einem nicht nummerierten Feld aufhalten.)

● Felder ohne besondere Kennzeichnung

2. Der Fahndungs-Computer (ELECTRONIC CRIME SCANNER)

Der Fahndungs-Computer hat eine Leuchtanzeige für optische, einen Minilautsprecher für akustische Informationen. Er hat ein Tastenfeld. Mit den Tasten lässt er sich aus- und einschalten. Fahndungsinformationen können abgerufen und die Polizei alarmiert werden, wenn die Verhaftung des Ganoven bevorsteht. Zur Schonung des Gerätes bedienen Sie die Tasten nur leicht mit den Fingerkuppen.

● Die Off-Taste

– mit ihr wird der Computer ausgeschaltet.

● Die On-Taste

Sie schaltet den Computer ein, auf:

– TESTPROGRAMM: einmal kurz drücken. Sie hören ein „Piep“, die Leuchtanzeige zeigt drei blinkende Striche. Das Testprogramm zur Demonstrierung aller Funktionen ist eingestellt.

(Geschieht dies nicht, bitte noch einmal ausschalten und Vorgang nach ca. 60 Sekunden wiederholen).

– START DES REGULÄREN SPIELS: zweimal kurz drücken. Sie hören ein sirenenartiges Geräusch. Die Leuchtanzeige zeigt eine Gebäudenummer und die Buchstaben CR. Der Ganove hat zugeschlagen. Auf einem roten Tatortfeld im angezeigten Gebäude „dreht er ein Ding“.

● Die Clue-Taste (C)

Sie wird vom ersten Spieler unmittelbar nach Spielstart gedrückt. Jeder weitere Spieler darf die Clue-Taste drücken, wenn er an der Reihe ist. Der Computer gibt ihm weitere Informationen über die „heiße Spur“ des Ganoven. Ein kurzer Druck auf Clue (Spur) und der Computer gibt eine akustische Information über ein Geräusch, das der Dieb verursacht.

Die Leuchtanzeige sagt Ihnen gleichzeitig, wo er sich ungefähr befindet oder befinden könnte, das heißt die Nummer (N) eines Gebäudes oder einer Straße und eine Buchstabenkombination. Die Buchstabenkombination zeigt Ihnen ob der Ganove z.B. in einem Gebäude herumschleicht, durch die Tür geht, die Straße entlangrennt, oder im U-Bahn-Schacht verschwindet.

Möglichkeiten:

akustischer Hinweis	Leucht-anzeige	Bedeutung
zwei aufein- anderfolgende langgezogene Töne („wumt-wumt“)	(N) FL (floor = Fußboden)	der Dieb befindet sich in dem durch die Nummer auf der Leuchtskala angege- benen (N) Gebäude und schleicht da herum
ein langge- zogenes Knarren („drrrt“)	(N) dr (door = Tür)	der Dieb stößt im an- gezeigten (N) Gebäude eine Tür auf
kurzes Klirrgeräusch („Klllt“)	(N) GI (glass = Fenster)	der Dieb schlägt im angezeigten Gebäude (N) eine Fenster- scheibe kaputt um hindurchzuschlüpfen, um hinein oder hinaus zu kommen

6 kurz aufein- anderfolgende Piep- Geräusche („dip-dip-dip- dip-dip-dip“)	(N) St (street = Straße)	der Ganove rennt die angezeigte (N) Straße entlang.
rollendes, dumpfes Geräusch und anschließend 6 Piep- geräusche („dldt-dldt-dldt- dip-dip-dip- dip-dip-dip“)	(N) St	der Ganove flüchtet mit der U-Bahn und rennt an einer der 5 U-Bahn-Stationen wieder auf die Straße.
kurzes „Piep“	unverändert zur vorher- gehenden Anzeige	der Ganove hat sich für dieses Mal nicht weiterbewegt.

Belauschen und Beobachten Sie die Aktivitäten des Ganoven sehr sorgfältig. Sie können daraus Schlüsse ziehen, wo er sich genau befindet.

Zur Wiederholung. Jeder Spieler darf, die Clue-Taste jeweils dann drücken, wenn er mit Würfeln an die Reihe kommt. Falls der Spieler über eine entsprechende Fahndungskarte verfügt darf er die Clue-Taste (gemäß Karte) mehrmals drücken. Das erleichtert natürlich das Finden der „heißen Spur“.

● Die TIP-Taste (T)

Wenn Sie diese Taste drücken – und zwar lang und anhaltend – d.h. die Finger drauf lassen – erhalten Sie einen heißen Tip von einem Verbindungsmann aus der Unterwelt. Aber Vorsicht! Diese Taste darf nur gedrückt werden, wenn man über eine entsprechende Fahndungskarte für einen Tip verfügt und diese ausspielt.

Damit nicht gemogelt werden kann ertönt bei jedem Druck der Tip-Taste ein akustisches Signal („didl-didl-didl-didl-dip“). Sobald die Tip-Taste gedrückt wird erscheint auf der Leuchtanzeige der genaue Standort des gesuchten Ganoven, d.h. die Nummer des Gebäudes oder der Straße und die Nummer des genauen Feldes auf dem der Ganove gerade sitzt. Ein Tip kann außerordentlich wichtig für einen Detektiv sein.

Halten Sie einen Tip (falls Sie den Vorteil haben) vor anderen Mitspielern geheim. Der angezeigte Tip verschwindet wieder von der Leuchtanzeige sobald Sie die Taste loslassen.

● Die ARREST-Taste (A)

Mit dieser Taste können Sie die Polizei alarmieren und zu dem Ort (ein numeriertes Feld) rufen, an dem Sie den Ganoven vermuten, um ihn verhaften zu lassen. Sie müssen aber mit Ihrer Detektivfigur auf diesem Feld oder ein Feld daneben sitzen, bevor dieser Alarm erlaubt ist. Sie tippen kurz die Arrest-Taste an und geben dann die Nummer des Gebäudes

oder der Straße, dann die Nummer des Feldes in die Zahlentasten ein, auf dem Sie den genauen Standort vermuten. Richtig kombiniert? . . . falsch . . . ? Der Computer verrät es!

Drei Antworten sind möglich:

- Sie haben richtig kombiniert!

Die Polizei kommt mit Sirenengeheul, gibt Warnschüsse ab – und . . . mit „tatü-tata“ wird der gefangene Ganove abtransportiert. Die Leuchtanzeige zeigt den genauen (durch Sie ermittelten) Standort des Ganoven an.

Herzlichen Glückwunsch! – Sie kassieren die ausgesetzte Belohnung.

- Sie haben falsch kombiniert!

Sirenengeheul der anrückenden Polizei, Warnschüsse . . . Ätsch! Der Ganove erteilt der Polizei und Ihnen einen „Rüffel“. Er war gar nicht auf dem in den Fahndungs-Computer eingegebenen Platz! Zack . . . sowas reizt natürlich den Ganoven zu einem neuen Einbruch. Die Leuchtanzeige zeigt eine Nummer (Gebäude oder Kiosk) und CR (= crime). Der Unsichtbare hat auf einem der roten Felder wieder „zugeschlagen“.

Pech für Sie, denn für den blinden Alarm müssen Sie Bußgeld zahlen.

- Sie haben zwar richtig kombiniert . . . aber der Ganove entwischt der Polizei:

Wieder Sirenengeheul, Warnschüsse, aber . . . „Ihr habt mich nicht gefangen!“ („da-da-da-da-

da-da“). Der Ganove dreht den Polizisten eine „lange Nase“ und entwischt. Der Ganove sucht natürlich das Weite, die Fluchtgeräusche überschlagen sich und . . . die Leuchtskala zeigt am Ende der Flucht den neuen ungefähren Standort des Gauners an. (z.B. 1 Fl oder 3 dr)

● Die Zahlentasten

Die Zahlentasten erfüllen 2 Funktionen:

- Sie dienen zur Eingabe des genauen Standortes des Ganoven bei Einleitung der Verhaftung (ARREST-TASTE, dann Zahlentaste; Gebäude- oder Straßen-Nummer, dann Feldnummer in Reihenfolge drücken!)
- Zur Wiederholung von Geräuschen, die durch den Ganoven verursacht wurden, denn alles kann man sich nicht merken.

0 = letztes Geräusch

1 = vorletztes Geräusch

2 = zweitletztes Geräusch usw.

(Achtung: Wenn der Ganove einmal an seinem Standort bleiben sollte, wird dies nicht gespeichert.)

PROBIEREN SIE JETZT DEN FAHNDUNGS-COMPUTER AUS!

Es ist ganz einfach sich die verschiedenen akustischen Hinweise und die Anzeigensymbole der Leuchtanzeige klar zu machen:

Speichern Sie das TESTPROGRAMM in dem Fahndungs-Computer. Sie wissen ja: ON-Taste kurz drücken, „Piep“ und drei blinkende Striche auf der Leuchtanzeige.

Drücken Sie jetzt die CLUE-Taste und der Fahndungs-Computer führt Ihnen bei jedem Drücken alle Geräusche, die der Ganove verursacht nach und nach vor und zeigt die Symbole auf der Leuchtskala. (Gebäude oder Straßennummer und zwei Buchstaben)

TESTPROGRAMM (nur zur Demonstration):

1. ON-Taste kurz antippen
2. CLUE-Taste kurz drücken
 1. x = Ganove begeht Einbruch
 2. x = Ganove schleicht im Gebäude
 3. x = Ganove öffnet eine Tür
 4. x = Ganove zerschlägt eine Fensterscheibe
 5. x = Ganove rennt eine Straße entlang
 6. x = Ganove fährt mit der U-Bahn

3. TIP-Taste drücken (Finger drauf lassen)
Es erscheint die genaue Standortangabe (Gebäude- oder Straßennummer und Nummer des Feldes auf dem sich der Ganove dort exakt aufhält) auf der Leuchtanzeige und das Tip-Geräusch wird hörbar. Beim Loslassen der Taste erlischt Tip-Anzeige. Es erscheint die Anzeige des letzten ungefähren Aufenthaltsort des Ganoven.

4. ARREST-Taste drücken

1. x = erfolgreiche Verhaftung
2. x = Fehlalarm
3. x = Ganove entwischt. Fehleinsatz!

3. Die Steckbriefe

Es gibt 10 Steckbriefe für unsichtbare Ganoven. Pro Spieldurchgang wird jeweils ein Steckbrief offengelegt, der natürlich die ausgesetzte Belohnung ausweist. Der Rest bleibt verdeckt – als Stapel aufgelegt.

● Wie sich der Ganove bewegt

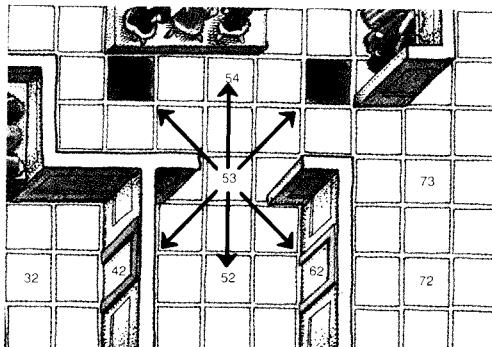
DER GANOVE BEWEGT SICH NUR AUF NUMERIERTEN FELDERN.

- a) Beginn der Ganovenspur auf einem roten Tatortfeld, wo er immer einen Einbruch (CR) begeht. Danach bewegt sich der Ganove immer vom Tatort weg.

Wie er sich bewegt können Sie mit dem Fahndungs-Computer, mit Hilfe der CLUE-Taste, in Erfahrung bringen.

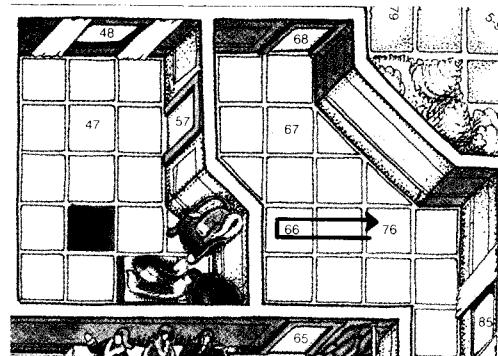
- b) Ein Ganove kann sich in beliebige Richtungen bewegen – senkrecht, waagrecht und diagonal. Aber er kann sich immer nur **zwei Spielfelder** weit bewegen und zwar **nur von einem numerierten Feld zum nächsten**.

Beispiel: Der letzte Standort des Ganoven ist Feld 53 im Pelzgeschäft (Gebäude 1). Bei seiner nächsten Bewegung kann er zu neuen Verbrechen auf die Tatorte 44 oder 64 schleichen. Über den Fußboden zu Feld 54 oder 52 huschen oder zu der Tür 42 oder 62 gehen.



- c) Ein Ganove wird nie sofort zu dem numerierten Spielfeld zurückkehren, das er eben verlassen hat.

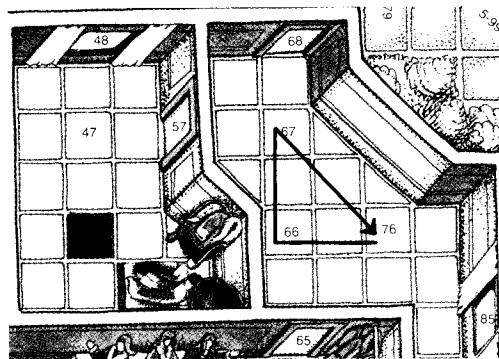
Beispiel: Der Ganove ist von Feld 76 auf Feld 66 geschlichen. Im nächsten Zug wird er nie auf Feld 76 zurückkehren.



HEISSE SPUR

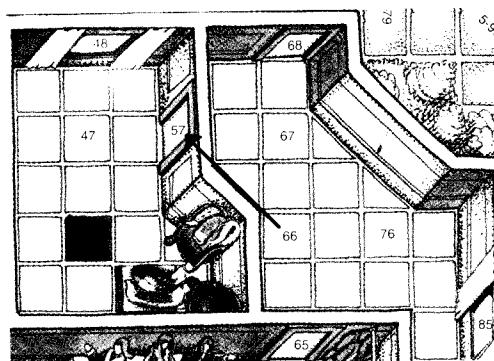
- d) Ein Ganove kann zu einem Feld zurückkehren, auf dem er sich schon befunden hat, wenn mehr als eine Bewegung zu anderen Standorten dazwischen liegen.

Beispiel: Der Ganove bewegt sich im Dreieck. Er geht von Feld 76 auf 66, dann weiter zu 67. Von da aus ist es ihm möglich, auf seinen ursprünglichen Standpunkt zurückzukehren.



- e) Manchmal bewegt sich ein Ganove diagonal – zu einer Tür, zu einem Fenster; durch eine Tür, durch ein Fenster.

Beispiel: Von Feld 66 schleicht der Ganove – weil er schlau ist – direkt im Schatten der Wand zum Tür-Feld 57.



- Wenn ein Ganove eine Tür öffnet oder eine Fensterscheibe zertrümmert, können Sie sicher sein, daß er beim nächsten Zug durch diese Tür geht oder durch dieses Fenster klettert.

- f) Ein Ganove kann nicht über Mauern klettern.
- g) Wenn sich ein Ganove in einem Haus befindet, wird er immer die Gelegenheit nutzen und ein Verbrechen begehen. Ist er nur einen Zug von einem möglichen Tatort (rotes Feld) entfernt, so wird er beim nächsten Zug diese Straftat begehen.
- h) Wenn ein Ganove in einem Gebäude ein Verbrechen begangen hat, wird der Fahndungs-Computer dieses Tatort-Feld solange als normalen Fußboden behandeln, wie der Ganove das Gebäude nicht verlassen hat.

Denn: ein gestohlener Gegenstand ist weg und kann nicht noch einmal gestohlen werden. Der Gegenstand muß vom Eigentümer ersetzt werden; und das geht nur, wenn der Ganove das Haus verlassen hat.

In großen Städten sind Geschäfte im Freien ein besonderer Anziehungspunkt für Ganoven. Dies gilt auch für den Zeitungskiosk.

- i) Wird der Kiosk ausgeraubt, muß er geschlossen werden; der Computer wird das Feld 7 09 solange als Straßenfeld behandeln (und nicht als Tatortfeld), wie der Täter nicht verhaftet ist. Erst danach wird der Kiosk wieder geöffnet und zählt als Tatortfeld.

- j) Erreicht ein Ganove ein Feld vor einer der U-Bahn-Stationen in den Ecken des Spielbrettes, so wird er bei seiner nächsten Bewegung in der U-Bahn verschwinden und abfahren.
- k) Wenn der Ganove die U-Bahn benutzt hat, kann er aus einer der fünf Stationen wieder herauskommen; sogar aus der, in der er verschwunden ist. Ein- und gleichzeitig Ausgang der U-Bahn ist immer das nummerierte Feld direkt davor.
- l) Entkommt ein Ganove der Polizei, wird er auf der Flucht fünf oder sechs nummerierte Felder passieren. Achten Sie dabei genau auf die fünf oder sechs Geräusche, die er verursacht.
- m) Der Ganove kann „Lunte gerochen“ haben und während einem neuen Spielzug seinen alten Standort beibehalten, d.h. er bewegt sich nicht weiter.

4. Die Detektive

Es gibt vier Detektive. Startpunkt der Detektive für die Verfolgung des Ganoven ist die ACME Detective Agency .

● Wie sich ein Detektiv bewegt

EIN DETEKTIV BEWEGT SICH AUF ALLEN FELDERN – NUMERIERTEN UND NICHT NUMERIERTEN, JEDER GEWÜRFELTE PUNKT BERECHTIGT EIN FELD WEITERZUZIEHEN.

- a) Ein Spieler würfelt mit zwei Würfeln und bewegt dann seinen Detektiv entsprechend vorwärts. Ein Detektiv kann auch weniger weit bewegt werden, als Augen gewürfelt wurden. Hat ein Spieler z.B. eine 7 gewürfelt, so darf der Detektiv maximal sieben Felder weit ziehen; er darf aber auch beliebig weniger weit ziehen (oder garnicht).
- b) Ein Detektiv darf in jede Richtung bewegt werden – senkrecht, waagrecht und diagonal – und während des Zuges beliebig oft die Richtung wechseln.
- c) Auf einem Feld darf immer nur ein Detektiv stehen. Andere Detektive können nicht geschlagen werden.
- d) Ein Detektiv kann nicht über Mauern klettern.
- e) Ein Detektiv darf nicht durch Fenster klettern.

- f) Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, und sein Detektiv befindet sich auf dem (numerierte) Feld einer U-Bahn-Station, so darf dieser Detektiv zu einer anderen, beliebigen Station gezogen werden; dies ist sowohl vor als auch nach dem Würfeln möglich. Von dort wird dann der Detektiv normal – nach Würfelaugen – weiterbewegt.

Wenn die Bewegung eines Detektivs auf dem (numerierte) Feld einer U-Bahn-Station endet, darf er ebenfalls sofort zu einer beliebigen Station wechseln.

Allerdings darf eine Bewegung nicht zwischen zwei U-Bahn-Stationen aufgeteilt werden. Angenommen, Sie haben eine 6 gewürfelt und erreichen bereits nach drei Feldern die U-Bahn. Sie können, wenn Sie wollen, sofort zu einer anderen Station wechseln, die restlichen drei Felder aber dürfen Sie von dort nicht mehr weiterziehen.

5. Die Würfel

Gespielt wird mit zwei Würfeln. Die erreichte Punktzahl wird zusammenaddiert.

Jeder Punkt berechtigt den Detektiv ein Feld weiterzuziehen. Der Spieler ist jedoch nicht verpflichtet, die erzielte Punktzahl weiterzuziehen. Sie gilt als Maximal-Berechtigung.

Vor Beginn eines Spiels wird mit den Würfeln der Detektiv (Spieler) ermittelt, der das Spiel eröffnet und als erster die Verfolgung des Ganoven aufnimmt! Beginner ist der Spieler mit der höchsten Summe von Punkten.

6. Die Fahndungskarten

Es gibt 32 Fahndungskarten. Vor Spielbeginn erhält jeder Detektiv 3 Karten, der Rest wird im Stapel – verdeckt – aufgelegt.

Jede Fahndungskarte zeigt eine Anweisung. Wird Sie vom Inhaber (Detektiv) taktisch klug ausgespielt, können Sie ihm erhebliche Vorteile für die erfolgreiche Fahndung bringen (z.B. einen Tip von einem Verbindungsmann aus der Unterwelt, oder die Erlaubnis, mehrmals die CLUE-Taste des Computers zu drücken um einen Informationsvorteil zu bekommen).

Jeder Spieler kann pro Runde eine seiner Fahndungskarten ausspielen – wenn er an der Reihe ist.

Die Karte kann vor oder nach dem Würfeln gespielt werden, der Zeitpunkt ist freigestellt. Der Spieler zeigt die Karte vor und führt dann die genannten Anweisungen aus.

Die ausgespielte Karte wird unter den Kartenstapel geschoben und der Spieler nimmt von oben eine neue Fahndungskarte ab.

7. Das Spielgeld

Ein Spieler übernimmt die Bank und wickelt den Geldverkehr ab. Zum Spielbeginn erhält jeder Detektiv ein Startkapital.

Der Bankhalter zahlt die ausgesetzten Belohnungen und kassiert Bußgelder von den Detektiven, die „blinden Alarm“ gegeben haben.

● Startkapital pro Detektiv	\$ 300 (2 x 50 und 2 x 100)
● Belohnung für erfolgreiche Verhaftung eines Ganoven	je nach Steckbrief
● Zusätzliche Belohnungen auf den steckbrieflich ausgeschriebenen Betrag	\$ 100 pro weiteren Einbruch (CR), den ein Ganove auf der Flucht begeht.
● Bußgeld, das ein Detektiv für einen Fehlalarm zahlt	\$ 100 pro Fehlalarm
● erforderliches Endkapital um ein Spiel als Superdetektiv zu gewinnen.	\$ 2.500

DER SPIELABLAUF

1. Vorbereitung

- Jeder Spieler wählt eine Detektiv-Figur aus und setzt sie auf die Startposition, die ACME-Detektiv-Agentur (ACME-DETECTIVE-AGENCY).
- Die 32 Fahndungskarten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt, Anweisungen nach unten, drei Karten. Die restlichen Karten werden verdeckt neben das Spielbrett gelegt.
- Ein Spieler übernimmt die Bank und wickelt den Zahlungsverkehr ab. Er mischt die 10 Steckbriefe und legt sie verdeckt vor sich ab. Dann dreht der Bankhalter die oberste Karte um; die auf der Karte genannte Belohnung wird abgezählt und zu der Karte gelegt.

Der auf der Karte abgebildete Ganove ist der erste Täter, den die Detektive suchen müssen.

- Jeder Spieler erhält von der Bank 300 Dollar (zwei Fünfziger, zwei Hunderter).
- Jeder Spieler würfelt einmal. Wer die höchste Zahl erreicht, beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

2. Spielbeginn und Spurenaufnahme

- Der Startspieler beginnt; er schaltet den Computer ein, indem er auf die ON-Taste drückt. Der Spieler betätigt die ON-Taste nochmals; daraufhin hört er ein sirenenaartiges Geräusch und auf der Leuchtskala erscheint eine Zahl (Nummer eines Gebäudes oder einer Straße) und „CR“. Das heißt, in dem Gebäude oder der Straße, die angezeigt wurde, hat der Ganove eine Straftat (CR = Crime = Verbrechen) begangen. Er befindet sich zu diesem Zeitpunkt immer auf einem roten Feld im angezeigten Gebäude.
 - Dann drückt der Spieler auf die Taste CLUE und hört ein Geräusch. Der Dieb bewegt sich vom Tatort weg. So kann z.B. eine Tür knarren (es erscheint „dr“ für door), eine Fensterscheibe kann eingeschlagen werden („Gl“ für Glass), der Ganove kann über die Straße flüchten, usw.
- Aus dem abgegebenen Geräusch des Fahndungs-Computers und der Leuchtanzeige kann der Spieler Vermutungen treffen, wo sich der Ganove befinden könnte.
- Als nächstes muß der Spieler würfeln und seinen Detektiv auf den vermuteten Standort des Ganoven zubewegen. Vor oder nach dem Würfeln muß der Spieler entscheiden ob er eine Fahndungskarte (Vorteil?) ausspielt oder nicht. Vielleicht be-

kommen Sie einen heißen Tip und wissen den genauen (leider vorübergehenden) Aufenthaltsort des Ganoven. Erreicht der Detektiv den vermuteten Standort, kann er die Polizei alarmieren. Aber zuerst gilt es nochmals scharf zu prüfen, ob der Ganove wirklich an diesem Platz sein könnte. Vorsicht vor „blindem Alarm“.

Erreicht ein Spieler den Ganovenstandort nicht, oder ist er noch unsicher, so gibt er Würfel und Fahndungs-Computer an den nächsten Spieler weiter.

- **Nächster Spieler.**

Dieser beginnt seinen Zug, indem er auf die CLUE-Taste drückt, ein Geräusch hört, würfelt, seinen Detektiv bewegt, usw.

3. Verfolgung des unsichtbaren Ganoven

Wie man einen Ganoven verfolgt:

Bei der Verfolgung eines Ganoven haben Sie nur dann Aussichten auf Erfolg, wenn Sie berücksichtigen, daß der jetzige Aufenthalt des Ganoven davon abhängt, wo er sich vorher aufgehalten hat.

Das bedeutet für jeden Spieler, daß er scharf aufpassen muß auf die aufeinanderfolgenden CLUE-Geräusche und die Leuchtanzeige.

Bedenken Sie immer, daß sich der Ganove ja nur nach festen Regeln bewegt. Durch scharfe Beobachtung der Geräuschreihenfolge können Sie den

wirklichen, jetzigen Aufenthaltsort des Ganoven immer mehr einschränken und herausfinden.

- Achten Sie auf alle Geräusche, die der Computer von sich gibt, auch wenn andere Spieler an der Reihe sind. Je mehr Geräusche Sie hören, umso leichter können Sie den Standort des Ganoven ermitteln.
- Die Geräusche, die Sie hören, müssen Sie nicht mitschreiben, da der Fahndungs-Computer über ein Gedächtnis verfügt: Er kann die letzten 10 Geräusche speichern.

Sie können sich diese Geräusche wiederholen lassen, indem Sie die entsprechenden Zahlen eingeben. Um das letzte Geräusch zu hören, müssen Sie die Taste „0“ drücken. Für das zweitletzte Geräusch müssen Sie die „1“ drücken (usw. bis 9).

Allerdings – der Piepton, der ertönt, wenn sich der Ganove nicht bewegt, wird nicht wiedergegeben!

Jetzt brauchen Sie nur noch ein wenig Würfeglück, dann können Sie den Ganoven verhaften lassen.

HEISSE SPUR

4. Verhaftung eines Ganoven

Wie man einen Ganoven verhaftet:

- Der Ganove ist gestellt – Sie kennen seinen Aufenthaltsort (oder Sie vermuten, ihn zu kennen!). Jetzt wollen Sie den Täter verhaften lassen.
Voraussetzung dafür ist, daß Sie ihren **Detektiv auf oder neben dem Feld stehen** haben, auf dem Sie den Ganoven vermuten.
- Drücken Sie die ARREST-Taste des Fahndungs-Computers.
- Geben Sie dann die Nummer des Gebäudes oder der Straße über die ZAHLENTASTEN ein.
- Geben Sie die Feldnummer ein, auf dem der Ganove nach Ihrer Meinung sitzen soll.
- Die Polizei fährt mit „Tatü-Tata“ zum Standort.
Beispiel: Ihr Scharfsinn und Ihr Kombinationsvermögen lassen Sie sicher sein, daß der Ganove in Gebäude 1 auf Feld 48 sitzt, d.h. er ist gerade dabei das Gebäude durch das Fenster zu verlassen. Ihr Würfelglück hat Sie auf eines der drei angrenzenden Felder geführt.
Sie wissen ja: Der Detektiv darf Feld 48 nicht betreten, da es sich um ein Fenster handelt:

- Sie drücken die ARREST-Taste
- Sie drücken die Zahltasten: 1-4-8.
Die Polizei kommt.
- Befindet sich der Ganove in einem Gebäude, so müssen Sie zuerst die Nummer des Gebäudes, dann die Nummer des Feldes eingeben.
(Siehe Beispiel: ARREST; 1; 4; 8;)
- Befindet sich der Ganove auf einer Straße, so müssen Sie die drei Zahlen eingeben, die den Standort des Täters kennzeichnen.
(z.B. ARREST; 8; 3; 0;)
- Die Polizei ist am Einsatzort angelangt und gibt Warnschüsse ab.

Danach können drei verschiedene Abläufe eintreten:

- Wird der Ganove auf Ihren Ruf hin tatsächlich von der Polizei verhaftet, so erhalten Sie dessen Steckbrief und damit die gesamte Belohnung, die ausgesetzt war.
 - Handelt es sich um einen mißlungenen Einsatz, bei dem der Ganove entkommt, so müssen Sie auf die Geräusche achten, die bei der Flucht entstehen.
- Mit dem nächsten Spieler wird das Spiel fortgesetzt.

- Haben Sie sich bei der Standortbestimmung geirrt und der Ganove ist nicht am vermuteten Platz, so haben Sie einen falschen Alarm ausgelöst. In einem solchen Fall müssen Sie eine Runde aussetzen und sofort 100 Dollar an die Bank zahlen. Wenn Sie jetzt nicht zahlen können, müssen Sie später bezahlen!

Das Spiel wird vom nächsten Spieler fortgesetzt.

Wichtig: Wenn ein Ganove seine erste Straftat begeht, so wird auf seinen Kopf die Summe als Belohnung ausgesetzt, die auf dem Steckbrief steht. Bei jeder weiteren Straftat, die dieser Ganove begeht, erhöht die Bank die Belohnung um 100 Dollar!

Wichtig:

- Es kann vorkommen, daß Sie einen Ganoven verhaften lassen wollen, aber plötzlich Ihre Meinung ändern, bevor Sie die dritte Nummer des Standortes eingegeben haben, so können Sie die Verhaftung stoppen, indem Sie nochmal die Taste ARREST drücken. Sie können dann weiterspielen wie normal, oder eine neue Verhaftung einleiten, indem Sie auf ARREST drücken.

5. Fortsetzung des Spiels nach Verhaftung eines Ganoven

Ist es einem Detektiv gelungen, einen Ganoven verhaften zu lassen, so wird das Spiel mit einem anderen Ganoven fortgesetzt. Alle Detektive bleiben auf ihren Feldern.

Der Spieler, dem die Verhaftung gelungen ist, nimmt von dem Stapel der Steckbriefe den obersten ab und deckt ihn auf. Die Bank legt die genannte Belohnung dazu.

Dann drückt der Spieler einmal auf die Taste ON. Daraufhin begeht der neue Ganove die erste Straftat. Das Spiel wird mit dem im Uhrzeigersinn folgenden Spieler fortgesetzt.

6. Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die Summe von 2.500 Dollar erreicht hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.



Parker... mehr als nur ein Spiel

© 1980 — Parker Spiele, General Mills, Inc., Deutsche Zweigniederlassung,
D-6054 Rodgau 3 · Printed in W. Germany