

# DEADLINE



**ANLEITUNG**

## EINLEITUNG

*New York City, die Stadt, die niemals schläft. Alles sollte anders werden, in unseren fortschrittlichen 30er Jahren. Glänzend neue Wolkenkratzer und U-Bahnen, die uns in eine großartige Zukunft führen. Klar. Warum bloß saß ich dann weiter in einem schäbigen Bürozimmer mit billigem Schreibtisch und noch billigerer Sekretärin und machte meine Kohle, indem ich Ehebrecher überwachte? Keine Zeit mehr für solche Betrachtungen. Ich schnappte mir meinen Hut und meine Kanone, steckte einen Flachmann in meine Manteltasche und war bereit, nach draußen in diese Senkgrube zu steigen.*

Die Spieler arbeiten als Privatdetektive im New York der 1930er Jahre. Jedes Spiel wird einzigartig verlaufen, denn jeder Fall ist einzigartig. Vor der *Deadline*, also dem Ende des Spiels, versucht ihr, so vielen Hinweisen wie möglich nachzugehen. Vermutlich werdet ihr nicht alle Hinweise finden, ihr solltet aber versuchen, die entscheidenden zu bekommen. Am Ende müsst ihr mithilfe eurer gefundenen Hinweise eine Reihe Fragen zum Fall beantworten.

## SPIELMATERIAL

- **8 Detektivkarten.** Jeder Spieler ist ein Privatdetektiv mit besonderer Fähigkeit.
- **65 Spielkarten.** Es gibt 45 Spurkarten und 20 Karten „Plot-Wendung“.
- **12 Fälle.** Jeder Fall besteht aus einem besonderen Kartendeck aus Hinweiskarten. *Ihr dürft ein Kartendeck keinesfalls auspacken, bevor ihr bereit seid, diesen Fall auch zu spielen!*
- **3 Patronen.** Damit werden fehlgeschlagene Hinweise gezählt.
- **4 Marker „Heißer Tipp“.** Damit kann man eine Karte ziehen oder Plot-Wendungen abwerfen.
- **1 Detektivmarke.** Der Startspieler jeder Runde bekommt diese Marke.
- **1 Buch der Fälle.** Jeder Fall beginnt mit einer Einleitung und einer Liste von Starthinweisen.
- **1 Buch der Fragen.** Nachdem ihr einen Fall beendet habt, werdet ihr ein paar Fragen beantworten müssen.
- **1 Buch der Lösungen.** Zu jedem Fall gibt es die Antworten auf die Fragen sowie eine Abschlussbesprechung. *Lest diese niemals, bevor ihr den Fall gespielt und die Fragen beantwortet habt!*



Jeder Spieler stellt einen besonderen Privatdetektiv dar.



Patronen zum Zählen fehlgeschlagener Hinweise



Marker „Heißer Tipp“ zum Ziehen von Karten oder Entfernen von Plot-Wendungen



Spurkarten

Plot-Wendungen

Diese Karten werden nur im Spiel zu viert benötigt.

Diese Karten werden nur im Spiel zu zweit benötigt.

Diese Karten werden nur im Spiel zu dritt benötigt.



Die Spurkarten und die Karten „Plot-Wendung“ bilden ein gemeinsames Kartendeck.

## ERSATZTEILSERVICE

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, gehe bitte zu dieser Seite:

<https://www.pegasus.de/verlag/service/ersatzteile/>

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.

## SPIELVORBEREITUNG

1. **Detektive wählen.** Jeder Spieler sucht sich 1 Detektivkarte aus und legt diese offen vor sich. Jeder Detektiv besitzt 1 besondere Fähigkeit, die er genau 1x pro Spiel benutzen darf.
2. **Patronenmarker bereit legen.** Legt die 3 Patronenmarker gut erreichbar auf den Tisch.
3. **Heiße Tipps vorbereiten.** Legt die 4 Marker „Heißer Tipp“ mit den farbigen Textseiten nach oben in die Tischmitte.
4. **Spielkarten vorbereiten.** Aus den Spurkarten und den Plot-Wendungen wird ein Nachziehdeck gebildet. Legt die Karten beiseite, die für eure Spieleranzahl nicht benötigt werden (siehe Seite 2).
5. **Karten austeilen.** Mischt das Deck gut und teilt verdeckt Karten an jeden Spieler aus: 3 bei 4 Spielern, 4 bei 3 Spielern und 5 bei 2 Spielern. Die restlichen Karten kommen als verdecktes Nachziehdeck in die Mitte. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel. Sollte das Nachziehdeck aufgebraucht sein, mischt die abgelegten Karten zu einem neuen Deck.
6. **Einen Fall auswählen.** Die Schwierigkeitsgrade sind *Leicht*, *Normal* oder *Schwer*. Wählt 1 Fall, den ihr spielen möchtet. Packt die Karten des Falls aus und legt sie verdeckt (mit den Symbolen nach oben) als Deck auf den Tisch. Schlagt im Buch der Fälle den gewählten Fall auf und lest die zugehörige Einleitung laut vor.

**Wichtig!** Öffnet das Buch der Fragen erst bei Spielende!

7. **Starthinweise auslegen.** Am Ende der Einleitung sind die Starthinweise aufgelistet, die zu Beginn eurer Untersuchungen verfügbar sind. Sucht sie aus dem Deck der Hinweiskarten heraus und legt sie verdeckt (mit den Symbolen nach oben) aus. Im Verlauf des Spiels werdet ihr Zugriff auf weitere Hinweiskarten erhalten.

**Wichtig!** Hinweiskarten dürft ihr erst aufdecken und lesen, wenn ihr im Spiel erfolgreich wart!

8. **Startspieler (Chef-Detektiv) wählen.** Der erste Chef-Detektiv ist der Spieler, der zuletzt einen Krimi oder eine Mystery-Geschichte gelesen hat. Dieser Spieler nimmt sich die Detektivmarke und die Ermittlungen können beginnen!

**Wichtig!** Öffnet das Buch der Lösungen erst bei Spielende!

Privatdetektei BUCKMINSTER  
Fälle #1 - #12 : NY CITY 1938

### Buch der FÄLLE

#### DIE LEICHENHALLE

KOOPER, KAFFEE, KONVERSATIONEN



FALL 7 / HINWEIS 4

#### BUCKMINSTERS APARTMENT

DANN LASST UNS MAL MIT DEM VERMEINTLICHEN TOTEN REDEN, UNSEREM BOSS.



FALL 7 / HINWEIS 7

#### BÜROS DES TATTLER

TÄGLICHE GERÜCHTE UND MANCHMAL SOGAR NACHRICHTEN



FALL 7 / HINWEIS 2

#### CANDLE CAFÉ

ORT DES VERBRECHENS INCLUSIVE SANDWICH-AUSWAHLE



FALL 7 / HINWEIS 3

Bei jedem Fall gibt es zu Beginn ein paar Starthinweise.



Die Marke zeigt den Startspieler der jeweiligen Runde an.

### BUCH DER FRAGEN

### BUCH DER LÖSUNGEN

ACHTUNG: ERST LESEN, WENN IHR DEN JEWEILIGEN FALL BEENDET UND ALLE FRAGEN BEANTWORTET HABT!

## SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. In jeder Runde versucht ihr, durch erfolgreiches Ausspielen von Spurkarten eine Hinweiskarte freizuspielen. Freigespielte Hinweiskarten liefern euch nicht nur Aussagen oder Beweisstücke zum jeweiligen Kriminalfall, sondern manchmal sogar weitere Hinweiskarten, die ihr wiederum freispielen könnt. Wenn ihr die gelesenen Hinweise richtig kombiniert und gemeinsam eure Schlüsse daraus zieht, werdet ihr in der Lage sein, den Fall zu lösen.

Der Chef-Detektiv beginnt die Ermittlungsrunde, indem er eine der ausliegenden, verfügbaren Hinweiskarten auswählt und sie in die Tischmitte legt. Die Hinweiskarte darf er dabei nicht aufdecken! Alle Spieler dürfen mit abwägen, welche Hinweiskarte ausgewählt werden sollte, die endgültige Entscheidung trifft jedoch der amtierende Chef-Detektiv.

Der Chef-Detektiv hat den ersten Zug, danach sind die anderen Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Eine Runde endet entweder, wenn alle für den Hinweis benötigten Symbole auf den ausliegenden Spurkarten zu sehen sind, oder wenn alle Spieler ausgestiegen sind.

Du darfst in deinem Zug 1 von 3 Aktionen ausführen:

- **1 Spurkarte spielen**
- **Fähigkeit des Detektivs nutzen**
- **Marker Heißer Tipp nutzen**

Wenn du keine dieser Aktionen ausführen kannst oder willst, musst du **aussteigen**. Wer aussteigt, kann keine weiteren Aktionen mehr in der laufenden Runde ausführen.

### Aktion: 1 Spurkarte spielen

Spieler 1 Spurkarte aus deiner Hand in die Mitte aus. Ist dies die erste Karte, startet sie eine „Ermittlungskette“. Jede weitere Karte muss so gelegt werden, dass sie mindestens 1 andere Karte überlappt. Dabei darf sie nur identische Symbole überdecken. **Leere Felder gelten als Joker. Sie dürfen auf jedes Symbol gelegt werden und umgekehrt gilt ebenso: auf leere Felder darf jedes Symbol gelegt werden.**

Spurkarten dürfen in jeden Teil der Ermittlungskette gelegt werden. Euer Ziel ist es, die Kette so zu vervollständigen, dass darin alle Symbole der Hinweiskarte in der geforderten Anzahl auftauchen. Zusätzlich dürfen auch mehr oder andere Symbole vorkommen.

**Wichtig!** Die Reihenfolge der Symbole in der Ermittlungskette muss nicht der Reihenfolge auf der Hinweiskarte entsprechen!

Wenn oben links auf deiner neu ausgespielten Spurkarte das Symbol des Markers *Heißer Tipp* abgebildet ist, decke den entsprechenden Marker auf, sodass die Seite mit dem brennenden Streichholz sichtbar ist. War der Marker bereits aufgedeckt, bleibt er so liegen.

### Aktion: Fähigkeit deines Detektivs nutzen

Jeder Detektiv besitzt eine besondere Fähigkeit, die auf seiner Detektiv-Karte angegeben ist (siehe *Detektive*, S. 8). Nachdem du die Fähigkeit deines Detektivs genutzt hast, drehe die Karte um und lege sie verdeckt vor dich hin.

**Beispiel:** Ray ist Chef-Detektiv. Nach kurzer Besprechung suchen sich die Spieler das **Candle Café** als nächste Hinweiskarte der Runde aus. Ray hat den ersten Zug.



**Beispiel:** Spurkarten müssen immer zu den Symbolen passen, die sie verdecken. Leere Felder passen auf jedes Symbol.



**Beispiel:** Ray nutzt die Fähigkeit seines Detektivs - daher darf jeder 2 Karten ziehen und dann 1 abwerfen. Er legt seine Detektivkarte verdeckt hin.



**Beispiel:** Gloria spielt eine Spurkarte. Darauf ist ein schwarzes Streichholzbriefchen abgebildet. Also dreht sie den schwarzen Marker **Heißer Tipp** um, der dadurch aktiv wird.



**Beispiel:** Dash möchte aussteigen und muss daher eine Plot-Wendung spielen. Eine zweite Karte **Du wirst beschattet** darf er nicht auslegen, **glücklicher Zufall** dagegen schon! Danach wirft er seine Kartenhand ab.



**Beispiel:** Ray benutzt 3 Marker **Heißer Tipp**, um Dashes Plot-Wendung **Du wirst beschattet** abzuwerfen, die auf dem Ablagestapel landet. Danach dreht Ray die 3 Marker **Heißer Tipp** wieder auf ihre Textseite.

### Aktion: Marker **Heißer Tipp** nutzen

Es gibt 4 Marker **Heißer Tipp**. Auf ihrer inaktiven Seite ist ein geschlossenes Streichholzbriefchen zu sehen. Wenn die Seite mit dem angezündeten Streichholz zu sehen ist, gelten sie als aktiv und können von jedem Spieler auf dreierlei Weise genutzt werden:

- Du darfst 2 Marker **Heißer Tipp** benutzen, um 1 neue Spurkarte zu ziehen und auf deine Hand zu nehmen.
- Du darfst 3 Marker **Heißer Tipp** benutzen, um 1 Plot-Wendung abzuwerfen, die vor irgendeinem Spieler liegt.
- Du darfst 4 Marker **Heißer Tipp** benutzen, um 2 Plot-Wendungen abzuwerfen, die vor irgendeinem Spieler liegen oder je 1 Plot-Wendung, die vor 2 verschiedenen Spielern liegen.

Die benutzten Marker drehst du auf die Rückseite (geschlossenes Streichholzbriefchen). Abgeworfene Plot-Wendungen kommen auf den Ablagestapel.

**Wichtig!** Falls du eine Plot-Wendung **Schlechte Presse** entfernen durftest, kann es sein, dass ihr in diesem Moment alle Symbole für einen erfolgreichen Hinweis ausliegen habt. Sollte das zutreffen, endet die Runde sofort!

### Aussteigen

Du **musst** aussteigen, wenn du keine Aktion ausführen kannst oder willst. Wenn du zu diesem Zeitpunkt Plot-Wendungen auf der Hand hast, musst du von diesen genau 1 offen vor dir auf den Tisch legen. Diese Karte wird **sofort** aktiv. Eine als **Persönlich** gekennzeichnete Plot-Wendung betrifft nur dich, eine Plot-Wendung **Jeder Detektiv** betrifft **alle** Spieler, sogar dann noch, wenn du ausgestiegen bist (siehe **Plot-Wendungen**, S. 10).

Anschließend wirfst du deine restlichen Handkarten ab. Du hast in dieser Runde keine weiteren Züge mehr und wirst übersprungen, wenn du an die Reihe kommen würdest.

Wenn du **mindestens 1 Plot-Wendung auf der Hand hast, musst du sie auch auslegen!** Allerdings gibt es Situationen, in denen diese Regel **nicht** zutrifft:

- Vor jedem Spieler dürfen maximal 2 aktive Plot-Wendungen liegen. Ist dies der Fall, legst du keine weitere Plot-Wendung aus, sondern darfst deine gesamte Kartenhand abwerfen.
- Vor jedem Spieler darf höchstens 1 aktive Plot-Wendung „Du wirst beschattet“ liegen. Steigst du aus und hast keine andere Plot-Wendung auf der Hand, wirfst du deine gesamte Kartenhand ab.

**Wichtig!** Du **musst nicht unbedingt** aussteigen, wenn du keine Spurkarte in die Ermittlungskette legen kannst. Die Benutzung der **Fähigkeit deines Detektivs** oder von Markern **Heißer Tipp** sind Aktionen, die du in deinem Zug ausführen kannst und die dich weiter im Spiel bleiben lassen.

## RUNDENENDE

Eine Runde ist vorüber, wenn entweder alle auf dem Hinweis angezeigten Symbole in der Ermittlungskette zu sehen sind (**Erfolg**) oder alle Spieler ausgestiegen sind (**Fehlschlag**).

### Erfolg

Wenn in der Ermittlungskette jedes Symbol der Hinweiskarte zu sehen ist (in mindestens der Anzahl wie auf der Hinweiskarte), hattet ihr Erfolg! Es ist egal, wenn auch andere oder zusätzliche gleiche Symbole zu sehen sind. Werft alle Karten der Ermittlungskette ab.

**Wichtig! Bei einem Erfolg behalten die Spieler, die nicht ausgestiegen sind, ihre Kartenhand!**

Der Chef-Detektiv liest den Hinweis auf der Rückseite der Hinweiskarte laut vor und legt die Karte offen zu den Spielern, damit sie später jederzeit erneut gelesen werden kann.

Sollte es sich um die letzte verfügbare Hinweiskarte gehandelt haben, ist die Ermittlung beendet (siehe *Die Deadline*, S. 7).

Wenn auf der freigespielten Hinweiskarte neue Hinweise aufgelistet sind, sucht ihr diese Karten heraus und legt sie verdeckt in die Hinweis-Auslage. Auch sie sind ab jetzt verfügbar.

### Fehlschlag

Wenn alle Spieler aussteigen, ist es euch diesmal nicht gelungen, den Hinweis zu erhalten. Werft alle Spurkarten der Ermittlungskette ab. *Ihr dürft den Hinweis nicht lesen!* Er bleibt jedoch in der Auslage und ihr könnt versuchen, ihn in einer späteren Runde freizuspielen.

Legt 1 Patronenmarker in die Schachtel. Sollte kein Patronenmarker mehr auf dem Tisch liegen, müsst ihr die Hinweiskarte mit der höchsten Zahl aus dem Deck nehmen und in die Schachtel legen (wenn das Deck bereits leer ist, müsst ihr die Hinweiskarte mit der höchsten Zahl aus der Auslage nehmen und in die Schachtel legen).

Wenn ihr dadurch die letzte verfügbare Hinweiskarte entfernt, ist die Ermittlung beendet (siehe *Die Deadline*, S. 7).

### Die nächste Ermittlungsrunde beginnen

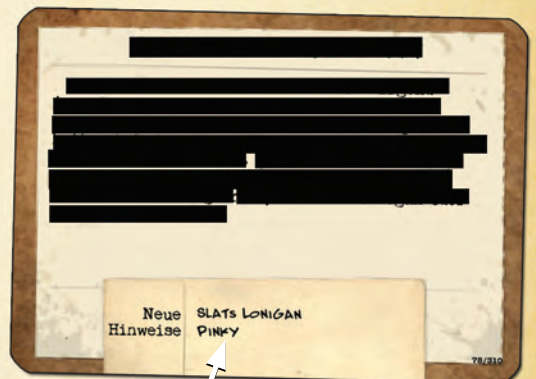
Die Detektivmarke geht im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler, der neuer Chef-Detektiv wird.

Alle Spieler ziehen Handkarten bis zu ihrem Handlimit nach. Im Spiel zu viert ist das Limit 3, zu dritt ist das Limit 4, zu zweit ist das Handlimit 5. Falls ein Spieler bereits sein Handlimit erreicht hat (oder sogar mehr Karten in der Hand hält), zieht er keine weiteren Karten.

Zieht ihr die letzte Karte des Nachziehdecks, mischt ihr alle Karten des Ablagestapels zu einem neuen Nachziehdeck.



**Beispiel: Erfolg!** Alle benötigten Symbole des Hinweises liegen in der Ermittlungskette. Beachtet, dass weder die Reihenfolge der Symbole noch überflüssige Symbole (hier: Geld) eine Rolle spielen.



**Beispiel:** Nach einem Erfolg und dem Lesen des Hinweises müsst ihr die neuen Hinweise **Slats Lonigan** und **Pinky** aus dem Hinweiskartendeck herausuchen. Legt sie verdeckt in die Hinweis-Auslage (lest sie noch nicht!). Sie stehen jetzt für die nächste Ermittlungsrunde zur Verfügung.



**Beispiel:** Nach einem fehlgeschlagenen Hinweis habt ihr eure letzte Patrone verloren. In der nächsten Runde erleidet ihr erneut einen Fehlschlag. Nun müsst ihr die Karte mit der höchsten Nummer aus dem Hinweiskartendeck herausuchen. Es handelt sich um Hinweis #14. Ihr legt die Karte ungelesen in die Schachtel zurück.

## DIE DEADLINE

Eure Ermittlungen enden, wenn es keine verfügbaren Hinweise mehr gibt. Die Spieler sollten darüber sprechen, was sie erfahren haben und die freigespielten Hinweise noch einmal durchgehen. Aus dem **Buch der Fragen** lest ihr dann die Fragen zu eurem Fall vor. Lest eine nach der anderen und beantwortet sie gemeinsam.



**Wichtig!** Achtet darauf, euch alle Fragen durchzulesen und sie zu beantworten, bevor ihr irgendwelche Antworten nachseht.

Schlagt anschließend im **Buch der Lösungen** euren Fall auf. Lest euch die richtigen Antworten und die Abschlussbesprechung des Falls durch. Es gibt zwei Gruppen von Fragen: *kritische* und *Bonus-Fragen*. Die Güte eurer investigativen Fähigkeiten erkennt ihr daran, wie gut ihr die Fragen beantwortet habt und wie viele Fehlschläge ihr bei Hinweisen hattet.

<b>Meisterdetektive</b>	Ihr habt alle Antworten richtig und hattet höchstens 3 Fehlschläge.
<b>Spürnasen</b>	Ihr habt alle Fragen richtig beantwortet.
<b>Ermittler</b>	Ihr habt die kritischen Fragen richtig beantwortet, konntet aber nicht alle der übrigen Fragen beantworten.
<b>Schmalspurschnüffler</b>	Ihr habt 1 oder mehr kritische Fragen nicht richtig beantwortet.



## TEAMWORK

Deadline ist ein kooperatives Spiel. Ihr könnt und sollt über den Fall und eure Spielstrategien diskutieren. Ihr dürft über nahezu alles reden, allerdings gibt es 2 besondere Einschränkungen:

- Ihr dürft nie präzise über eure Handkarten sprechen.
- Ihr dürft einen anderen Spieler nie auffordern, seine Spurkarte an einer anderen Stelle anzulegen – nur er selbst bestimmt, wo sie angelegt wird.

### Beispiele für regelgerechte Kommentare

- „Ich glaube, wir brauchen den Hinweis von Slat. Er weiß etwas.“
- „Kann einer von euch meine Plot-Wendung verschwinden lassen?“
- „Was sagt ihr dazu, dass wir uns um diese Hinweiskarte kümmern sollten? Schaffen wir die?“
- „Sollte ich 3 Heiße Tipps benutzen, um deine aktive Plot-Wendung loszuwerden oder lieber warten?“
- „Wenn alle aussteigen, kann ich den Hinweis alleine schaffen.“
- „Lege lieber nicht rechts an die Ermittlungskette an, wenn möglich.“
- „Dieser Hinweis war ein Fehlschlag, weil wir nicht genug Revolver hatten. Können wir es jetzt versuchen?“
- „Ich habe eine Menge Geld, also wäre dieser Hinweis prima für mich.“

### Beispiele für unzulässige Kommentare

- „Ich habe eine Spurkarte mit Geld, einem leeren Feld und einem Whiskyglas darauf.“
- „Ich habe eine Plot-Wendung **Schlechte Presse**.“
- „Lege diese Spurkarte nicht hier an, sondern hier.“

## BUCH DER LÖSUNGEN

ACHTUNG: ERST LESEN, WENN IHR DEN JEWEILIGEN FALL BEENDET UND ALLE FRAGEN BEANTWORTET HABT!

Fallakten  
1930s

## DIE DETEKTIVE

### Dash Hammet

**Gib deine Kartenhand einem anderen Spieler. Ziehe dann so viele Karten nach, wie du weitergegeben hast.**

Du darfst keine Karte behalten – du musst deine gesamten Handkarten abgeben. Hast du beispielsweise 2 Karten, gibst du beide einem anderen Spieler und ziehst dann 2 Karten vom Nachziehdeck auf deine Hand. Es ist egal, wenn dadurch das Handlimit des Spielers überschritten wird. Du darfst deine Karten auch einem Spieler geben, der ausgestiegen ist, aber dieser Spieler nimmt weiterhin nicht mehr an der Ermittlungsrunde teil. Drehe anschließend deine Detektivkarte um, du kannst sie nicht erneut verwenden (Ausnahme Plot-Wendung *Glücklicher Zufall*).

### Eve Gardner

**Wirf alle Plot-Wendungen, die vor dir liegen oder die du auf deiner Hand hast, ab. Ziehe dann so viele Karten nach, wie du abgeworfen hast.**

Du musst alle Plot-Wendungen, die vor dir liegen und die du auf deiner Hand hast, abwerfen. Wenn du zum Beispiel 2 Plot-Wendungen vor dir liegen hast und 2 auf deiner Hand sind, wirfst du alle 4 ab und ziehst 4 Karten vom Nachziehdeck. Es spielt keine Rolle, wenn dabei dein Handlimit überschritten wird. Drehe anschließend deine Detektivkarte um, du kannst sie nicht erneut verwenden (Ausnahme Plot-Wendung *Glücklicher Zufall*).

### Gilda Haynes

**Du darfst die Detektiv-Fähigkeit eines anderen Detektivs nutzen, als ob es deine eigene wäre, aber nur, falls diese noch ungenutzt ist.**

Du darfst die Fähigkeit eines anderen Detektivs nutzen – aber nur, wenn dessen Karte noch offen liegt. Wenn du diese Fähigkeit benutzt, drehe deine Detektivkarte um, nicht die des anderen Detektivs. Du kannst deine Karte nicht erneut verwenden (Ausnahme Plot-Wendung *Glücklicher Zufall*).

*Beispielsweise könntest du Ray Chandlers Fähigkeit nutzen, jeden Spieler eine Karte ziehen zu lassen. Danach würdest du deine Detektivkarte umdrehen, aber der Spieler mit Ray Chandler könnte seine Fähigkeit in einem späteren Zug noch benutzen.*

### Samantha Spade

**Entferne 2 aktive Plot-Wendungen deiner Wahl.**

Du darfst bis zu 2 Plot-Wendungen entfernen. Diese dürfen vor dir, aber auch vor anderen Spielern liegen. Entfernst du 2 Plot-Wendungen, dürfen beide vor demselben Spieler (auch dir) liegen oder vor 2 verschiedenen Spielern. Drehe anschließend deine Detektivkarte um, du kannst sie nicht erneut verwenden (Ausnahme Plot-Wendung *Glücklicher Zufall*).





### PETE LORRY



WIRF DEINE KARTENHAND AB.  
DANN ZIEHE KARTEN BIS ZU  
DEINEM HANDLIMIT NACH.

#### Pete Lorry

**Wirf deine Handkarten ab. Dann ziehe Karten bis zur erlaubten Anzahl nach.**

Wirf alle Handkarten (Plot-Wendungen und Spurkarten) auf den Ablagestapel ab. Ziehe dann Karten bis zu deinem Limit nach: 3 Karten bei 4 Spielern, 4 Karten bei 3 Spielern und 5 Karten bei 2 Spielern. Aktive Plot-Wendungen vor dir bleiben liegen.

*Beispiel: Ihr spielt zu dritt und du hast 2 Karten auf der Hand. Du wirfst diese beiden ab und ziehst 4 Karten nach.*

Drehe anschließend deine Detektivkarte um, du kannst sie nicht erneut verwenden (Ausnahme Plot-Wendung *Glücklicher Zufall*).

### TRACER SHOT



NIMM ALLE GESPIELTEN SPURKARTEN  
AUF DEINE HAND.

#### Tracer Shot

**Nimm alle gespielten Spurkarten der Ermittlungskette auf deine Hand.**

Wenn zum Beispiel 5 Spurkarten in der Ermittlungskette liegen würden, würdest du dir alle 5 zu deinen Handkarten dazu nehmen. Das darfst du auch dann tun, wenn dadurch dein Handlimit überschritten würde. Drehe anschließend deine Detektivkarte um, du kannst sie nicht erneut verwenden (Ausnahme Plot-Wendung *Glücklicher Zufall*).

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe, so als ob die Runde gerade begonnen hätte.

*Diese Fähigkeit ist besonders nützlich, wenn ihr kurz vor dem Fehlschlag eines Hinweises steht und schon einige Spurkarten ausliegen.*

### PHYLLIS MARLOWE



ZIEHE 3 KARTEN UND FÜHRE DANN  
SOFORT NOCH EINEN ZUG AUS.

#### Phyllis Marlowe

**Ziehe 3 Karten und führe dann sofort noch einen Zug aus.**

Es spielt keine Rolle, wenn durch diese 3 Karten dein Handlimit überschritten würde. Nach dem Ziehen bist du sofort erneut am Zug.

Drehe anschließend deine Detektivkarte um, du kannst sie nicht erneut verwenden (Ausnahme Plot-Wendung *Glücklicher Zufall*).

### RAY CHANDLER



ALLE SPIELER ZIEHEN SOFORT  
JE 1 KARTEN UND WERFEN DANN  
JE 1 BELIEBIGE KARTEN AB.

#### Ray Chandler

**Alle aktiven Spieler ziehen sofort 1 Karte und werfen dann 1 Handkarte ihrer Wahl ab.**

Es spielt keine Rolle, wenn durch diese Karte das Handlimit eines Spielers überschritten wird. Die Spieler müssen nach dem Ziehen 1 Karte abwerfen – das darf jede ihrer Handkarten (Spurkarte oder Plot-Wendung) sein, auch die gerade gezogene.

**Wichtig:** Wer jedoch schon ausgestiegen ist, darf keine Karte ziehen.

Drehe anschließend deine Detektivkarte um, du kannst sie nicht erneut verwenden (Ausnahme Plot-Wendung *Glücklicher Zufall*).

## PLOT-WENDUNGEN

**Wichtig!** Eine als **Persönlich** gekennzeichnete Plot-Wendung betrifft nur dich, eine als **Jeder Detektiv** gekennzeichnete Plot-Wendung betrifft alle Spieler, sogar wenn sie schon ausgestiegen sind!

### Du wirst beschattet!

**Persönlich:** Bevor die Runde beginnt, wirf eine Spurkarte ab mit 1 , , ,  bzw. .

Nachdem du ggf. Karten nachgezogen hast, wählst du 1 Spurkarte und wirfst sie ab. Falls du keine Spurkarte mit diesem Symbol hast, musst du keine Karte abwerfen.

Nur 1 Karte *Du wirst beschattet!* darf maximal vor jedem Detektiv liegen.

### Schlechte Presse!

**Jeder Detektiv:** Jeder Hinweis benötigt zusätzlich 1 , , ,  bzw. .

Wenn zum Beispiel auf *Schlechte Presse!* eine Waffe abgebildet ist und der Hinweis 1 Waffe fordert, benötigt er jetzt 2 Waffen. Hat der Hinweis keine Waffe, benötigt er 1. Mehrere Plot-Wendungen *Schlechte Presse!* addieren sich.

### Leichen im Keller!

**Jeder Detektiv:** Diese Plot-Wendung muss entfernt werden, bevor irgendeine andere Plot-Wendung entfernt wird.

Wenn du *Heiße Tipps* oder die Fähigkeit eines Detektivs zum Entfernen von Plot-Wendungen benutzt, musst du zuerst diese Plot-Wendung entfernen, bevor andere Plot-Wendungen entfernt werden dürfen.

### Gefilzt!

**Persönlich:** Bevor die Runde beginnt, verdecke 1 Marker „Heiße Tipp“, falls möglich.

Du darfst dir den Marker *Heiße Tipp* aussuchen, den du verdeckst. Wenn keine Marker *Heiße Tipp* offen liegen, passiert nichts.

### Drohanruf!

**Persönlich:** Hast du zu Rundenbeginn nur 1 Plot-Wendung vor dir ausliegen, lege eine zweite aus, falls möglich.

Du ziehst zunächst Karten bis zu deinem Handlimit nach und prüfst danach, ob du eine weitere Plot-Wendung auslegen musst. Sie wird sofort aktiv. Wenn du keine Plot-Wendung auf der Hand hast, passiert nichts.

**DU WIRST BESCHATTET!**

MAXIMAL 1 PRO DETEKTIV ARTIV!

**PERSÖNLICH**

BEVOR DIE RUNDE BEGİNNT, WIRF EINE SPURKARTE AB MIT

**ICH WAR ES!**

**PERSÖNLICH**

WENN DU AUSSTEIGST, ENDET DIE RUNDE UND DER HINWEIS IST EIN FEHLSCHLAG. DANACH ENTFERNST DU DIESE PLOT-WENDUNG.

**SCHLECHTE PRESSE!**

**JEDER DETEKTIV**

JEDER HINWEIS BENÖTIGT ZUSÄTZLICH EIN

**GLÜCKLICHER ZUFALL!**

**JEDER DETEKTIV**

WENN DIESE PLOT-WENDUNG ENTFERNT WIRD, DARF EIN SPIELER SEINE DETEKTIV-FÄHIGKEIT REAKTIVIEREN.

**EINE LEICHE IM KELLER!**

**JEDER DETEKTIV**

DIESE PLOT-WENDUNG MUSS ENTFERNT WERDEN, BEVOR IRGEND EINE ANDERE PLOT-WENDUNG ENTFERNT WIRD.

**DA WAR WAS IM GLAS!**

**PERSÖNLICH**

DU MUSST AUSSTEIGEN, WENN DU WENIGER ALS 3 KARTEN AUF DER HAND HAST.

**GEFILZT!**

**PERSÖNLICH**

BEVOR DIE RUNDE BEGİNNT, VERDECKE EINEN HEISSEN TIPP, FALLS MÖGLICH.

**DIE GEFAHR LÄSST SICH NICHT AUFHALTEN!**

**JEDER DETEKTIV**

NIEMAND DARF SEINE DETEKTIV-FÄHIGKEIT NUTZEN.

**DROHANRUF!**

**PERSÖNLICH**

BEVOR DIE RUNDE BEGİNNT UND DU NOCH KEINE ZWEITE PLOT-WENDUNG HAST, LEGE EINE AUS, FALLS MÖGLICH.

**GROSSER, DÄMLICHER SCHLÄGERTYP!**

**PERSÖNLICH**

WENN EIN ANDERER SPIELER AUSSTEIGT, MUSST DU EBENFALLS AUSSTEIGEN.

### Ich war es!

**Persönlich: Wenn du aussteigst, endet die Ermittlungsrunde und der Hinweis ist ein Fehlschlag. Danach entfernst du diese Plot-Wendung und legst eine neue aus, falls möglich.**

Liegt diese Plot-Wendung vor dir aus, wenn du aus einer Ermittlungsrunde aussteigst, endet sie sofort als Fehlschlag. Danach kommt diese Plot-Wendung auf den Abwurfstapel. Du **musst** eine neue Plot-Wendung vor dir auslegen, wenn möglich.

### Glücklicher Zufall!

**Jeder Detektiv: Wenn diese Plot-Wendung entfernt wird, darf ein Spieler seine Detektiv-Fähigkeit reaktivieren.**

Das ist die einzige nützliche Plot-Wendung. Falls sie entfernt wird, darfst du eine beliebige, verdeckte Detektivkarte wählen, auch deine eigene, und wieder aufdecken. Deren Fähigkeit kann also erneut eingesetzt werden.

### Da war was im Glas!

**Persönlich: Du musst aussteigen, wenn du weniger als 3 Karten auf der Hand hast.**

Falls du zu Beginn deines Zugs weniger als 3 Karten auf der Hand hast, musst du aussteigen. Du darfst keine Aktion ausführen.

**Nur im Spiel zu zweit benutzen!**

### Die Gefahr lässt sich nicht aufhalten!

**Jeder Detektiv: Niemand darf seine Detektiv-Fähigkeit nutzen.**

Die Spieler dürfen die Aktion *Die Fähigkeit deines Detektivs anwenden* nicht benutzen, so lange diese Plot-Wendung aktiv ist.

**Nur im Spiel zu dritt und viert benutzen!**

### Großer, dämlicher Schläger!

**Persönlich: Wenn ein anderer Spieler aussteigt, musst du auch aussteigen.**

Wenn zu Beginn deines Zugs bereits ein anderer Spieler in dieser Runde ausgestiegen ist, *musst* auch du aussteigen. Du darfst keine andere Aktion ausführen.

**Nur im Spiel zu dritt und viert benutzen!**

## IMPRESSUM

### Autoren

A. B. West, Dan Schnake

### Illustrationen

Glen Orbik, Tom Babbey

### Grafik-Design

A. B. West, Peter Gifford

### Spieltester

Michelle Armbruster, Brian Baker, Greg Beilach, Kevin Bender, Rhonda Bender, Gerald Butt, Chris Byer, Travis Chance, Jeremy Coffey, Margaret Coffey, Brian Current, Adam Daulton, Jennicia Durham, Mark Fowell, Lindesey Funderburk, Jennifer Gartner, Michelle Goodchild, Dan Graves, Josh Hunholz, Katie Hunholz, Sean Johnson, Justin Kellogg, Bradley Lane, Jake Leeman, Nate Logan, Melissa Lueking, Scott McAhren, Becky McGrath, Brad Metz, Ann Marie Mossman, Matt Oliver, Philip Prokopf, Ben Patterson, Emma Patterson, Denise Patterson-Monroe, Katrina Planczynski, Michael Proctor, Daniel Racke, Brenten Reust, Jeremy Salinas, Abe Schnake, Dave Schnake, Izzie Schnake, Mary Schnake, Sophie Schnake, Paul Settle, David Shuth, Madeline Stafford, Stephanie Sullivan, Loren Thomas, Kelly Weller, Darren West, David West, Ellen West, Megan West, Rachel West, Steve West, Bethanne Wilson, Galen Woodhouse, Sarah Woodhouse, Sue Woodhouse

## DEUTSCHE AUSGABE

### Übersetzung und Grafik-Design

Michael Kröhnert

### Realisation

Sebastian Hein

© 2018 Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von WizKids/NECA, LLC. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.

# WIZKIDS™



**Pegasus Spiele**

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)

