

SPIELANLEITUNG



SPIELMATERIAL

- 1 Heft „Fälle“, 1 Heft „Fragen“ und 1 Heft „Lösungen“
- 4 Indizienhefte (Blake, Mortimer, Nasir und Labrousse)
- 2 Flüstertafeln (beidseitig bedruckt)
- 4 Figuren und deren Kunststoff-Standfüße
- 1 Figur „Das Gelbe M“ und ihr Kunststoff-Standfuß
- 1 Notizblock

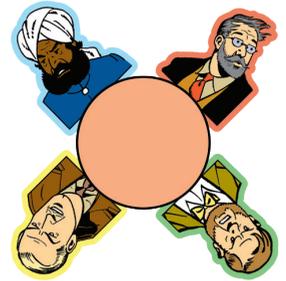


das „Gelbe M“

VORBEREITUNG

Ist euer **Team** aus vier Spielern bereit, ins Abenteuer einzutauchen und Rätsel zu lösen? Ja? Dann gebt jedem Spieler ein **Indizienheft** und die entsprechende **Figur**. Setzt euch **möglichst** in der rechts abgebildeten Reihenfolge um den Tisch.

Legt eine der beiden **Flüstertafeln** (mit einer beliebigen Seite) in die Tischmitte und stellt das „**Gelbe M**“ auf das erste Feld.



SOFORT ANFANGEN?

Anstatt dieses Regelheft zu lesen, könnt ihr auch das Heft „**Fälle**“ öffnen und direkt mit **Fall 1** „Blutspuren im Schnee“ euer erstes Spiel spielen! Dazu müsst ihr nur den **roten Anweisungen** folgen, die euch Schritt für Schritt erklären, wie ihr das Spiel spielt. Aber vergesst nicht: Witness ist ein **Teamspiel**, deshalb müsst ihr jederzeit versuchen, bestmöglich mit euren Mitspielern zu kommunizieren!

ABLAUF DES SPIELS

1) Fall

Wählt eine **Zahl** von der Rückseite des Heftes „**Fälle**“. Öffnet das Heft auf der entsprechenden Seite und lest den Einleitungstext laut vor. Es gibt vier unterschiedliche Schwierigkeitsgrade: Einfach, Normal, Schwierig und Teuflich.

2) Indizien

Danach liest jeder Spieler **geheim** seine Indizien auf der Seite mit der entsprechenden Zahl in seinem **persönlichen Indizienheft**. Du darfst deine persönlichen Indizien sowie die Einführung des Falls **jederzeit** erneut lesen.

3) Flüstern

Es gibt 4 **Flüsterrunden**: Die Felder auf der Flüstertafel zeigen für jede dieser 4 Runden an, welche Spieler ihre Indizien welchem benachbarten Spieler zuflüstern. Versuche dabei unbedingt, dir alle erhaltenen Indizien so gut wie möglich zu merken, um sie so effizient wie möglich an die anderen Spieler weiterzugeben!

Wenn du **flüsterst**, musst du sowohl deine persönlichen Indizien weitergeben als auch **alle Indizien, die du bisher von anderen Spielern erhalten hast**.

Achtung: Flüstere so, dass die beiden anderen Spieler dich nicht hören können!

Wenn du Indizien **erhältst**, darfst du dem Spieler, der dir zuflüstert, **keine Fragen stellen** (außer der Bitte, seine Aussagen zu wiederholen).

Achtung: Wenn du Indizien **erhältst**, darfst du **nicht** im Gegenzug deine Indizien **zurückgeben**!

4) Notizen

Erst wenn alle 4 Flüsterrunden beendet sind, darfst du dir geheim alles notieren, woran du dich Erinnerst.



BEISPIEL:

1) Nasir flüstert seine Indizien Labrousse zu. Gleichzeitig flüstert Mortimer seine Indizien Blake zu. Danach bewegt ihr das „Gelbe M“ auf Feld 2.

2) Labrousse flüstert Mortimer alle Indizien zu, die er nun kennt: sowohl die Indizien aus seinem eigenen Heft als auch diejenigen, die Nasir ihm in der vorigen Runde zugeflüstert hat. Gleichzeitig flüstert Blake alle Indizien, die er bisher kennt, Nasir zu. Dann bewegt ihr das „Gelbe M“ auf Feld 3.

3) Erneut flüstert Nasir all sein Wissen Labrousse zu, während Mortimer die ihm bekannten Indizien Blake zuflüstert. Bewegt das „Gelbe M“ auf Feld 4.

4) Labrousse flüstert sein Wissen Mortimer zu, und Blake flüstert sein Wissen Nasir zu.

5) Zum Schluss bewegt ihr das „Gelbe M“ auf das letzte Feld: Jetzt dürft ihr Notizen machen!

5) Fragen

Öffnet das Heft „**Fragen**“ auf der Seite mit der entsprechenden Zahl und lest **laut** die drei Fragen zu diesem Fall vor. Nach jeder Frage **notiert jeder Spieler geheim seine Antwort**. **Währenddessen dürft ihr euch nicht miteinander unterhalten!**

ENDE DES SPIELS

Öffnet das Heft „**Lösungen**“ auf der Seite mit der entsprechenden Zahl und lest **laut** die drei richtigen Antworten für diesen Fall vor. **Jeder Spieler erhält einen Punkt für jede richtige Antwort**. Euer Team versucht nun, die höchste **Gesamtpunktzahl** zu erreichen:

- **12 Punkte:** Alter Freund! Ihr habt das perfekte Ergebnis erreicht!
- **10 oder 11 Punkte:** Meine Güte! Ihr habt es beinahe geschafft!
- **7 bis 9 Punkte:** Verdammt! Nur ein paar kleine Fehler!
- **6 Punkte oder weniger:** Teufel noch mal! Vergleicht eure Indizien und versucht den Fall nochmal!

DIE WELT VON BLAKE & MORTIMER



Er ist beides, Mann der Wissenschaft und Mann der Tat, und so hat Professor **Mortimer** die seltene Gabe, zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein, um die unglaublichsten Fälle zu lösen. Er war in allen Abenteuern dabei seit „**Der Kampf um die Welt**“.



Hauptmann **Blake** ist ein kluger und entschlossener Mann, der für den MI-5 (britischer Geheimdienst) arbeitet. Er ist oft an heiklen diplomatischen Missionen und Spionagefällen beteiligt.



Nasir, ein früherer Offizier der indischen Armee, war ein Gefolgsmann von Blake in „**Der Kampf um die Welt**“. Danach begleitete er Blake und Mortimer in weiteren Abenteuern (**Das Geheimnis der Großen Pyramide**, **Das „Gelbe M“**). Von Natur aus diskret und aufmerksam, weiß Nasir zugleich auch zur Tat zu schreiten, falls erforderlich.



Der Leiter des Französischen Wetteramtes, Professor **Labrousse**, unterstützte Blake und Mortimer während des Falls „**S.O.S. Meteore**“. Sein Wissen und sein Pragmatismus haben sich als große Bereicherung bei den Nachforschungen unserer Helden erwiesen.



Colonel **Olrik** tauchte bereits im allerersten Abenteuer „**Der Kampf um die Welt**“ auf. Seitdem ist er ein immer wiederkehrender Gegenspieler von Blake und Mortimer: Er ist gefährlich, skrupellos und machtbesessen, und er hat ein unglaubliches Talent darin, rechtzeitig zu fliehen, wenn das Blatt sich gegen ihn wendet.

Während ihrer Fälle haben sich Blake und Mortimer einen sehr guten Ruf erworben, der ihnen die Zusammenarbeit mit Behörden auf der ganzen Welt erlaubt. Sie teilen ihre Abenteuer in England mit Oberinspektor Glenn **Kendall** von Scotland Yard (**Das „Gelbe M“**), in Frankreich mit Kommissar **Pradier** (**S.O.S. Meteore**, **Die Diamantenaffäre**), in Ägypten mit Kommissar **Kamal** (**Das Geheimnis der Großen Pyramide**) und in Japan mit Kommissar **Hasumi** (**Die 3 Formeln des Professor Sato**).



DANKSAGUNGEN

Vielen Dank für die treue Unterstützung an William Attia, Thomas Cauet, Renaud Chaillat, Cyril Demaegd, Nathalie Geoffrin, Thomas Pavageau und Conny Richter.

Vielen Dank an alle Testspieler für ihre Ideen, insbesondere an Philippe Clavaud, Baptiste Morel und Michaël Giraud, das gesamte Team in Saint-Pair-Sur-Mer.

Im Gedenken an Léopold Bodin (1947 - 2013).

Autorin: Dominique Bodin - Original-Illustrationen: E. P. Jacobs

Weitere Grafik: Dominique Bodin, Arnaud und Cyril Demaegd, Neriac.

Deutsche Übersetzung: Thygra Spiele - Redaktion und Lektorat der deutschen Ausgabe: Sebastian Rapp