

# Vienna Crime Story

## Spielanleitung

Der berühmte Wiener Millionär Karl Valten ist vor wenigen Tagen verstorben. Gestern Nachmittag kamen die Hinterbliebenen zusammen, um das Testament zu besprechen. Am Abend bemerkte die Haushälterin, dass der Tresor in Valdens Arbeitszimmer aufgebrochen wurde. Lüftet die Geheimnisse um diesen mysteriösen Fall!

### Inhalt:

56 Karten, Ermittler, Spielplan & Anleitung

### Spielvorbereitung:

Legt den Kartenstapel ungemischt in die Mitte des Tisches. Legt Papier und Stift bereit, falls ihr euch Notizen machen möchtet. Sobald ihr die Anleitung fertig gelesen habt, legt ihr die Zeitleiste (auf der Rückseite dieses Blattes) neben den Stapel und stellt den Ermittler auf 8:30.

### Spielablauf:

1. Nehmt jetzt Karte 1, dreht sie um und lest den Text vor.

2. Wenn ihr auf einer Karte dieses Symbol seht, nehmt ihr sofort die passende Karte aus dem Stapel und dürft euch diese Karte sofort durchlesen. Nehmt also sofort Karte 2 (und danach auch die Karte 3) und lest den Text sofort vor.

2. Auf Karte 3 seht ihr mehrere Spuren. Ab jetzt müsst ihr euch immer für eine Spur entscheiden. Karten, die ihr einmal erhalten habt, behaltet ihr für das gesamte Spiel – ihr könnt also später auch weitere Spuren dieser Karte wählen, wenn ihr möchtet.

### Beachtet bei der Auswahl der Spuren:

Nehmt diese Karte aus dem Stapel und lest sie.

Was weiß sie über den Einbruch? 8:30-11:30 4 15 Min.

Diese Spur könnt ihr nur dann wählen, wenn der Ermittler sich gerade in diesem Zeitrahmen befindet.

Bewegt den Ermittler so viele Minuten auf der Zeitleiste weiter wie angegeben.

### Weitere Regeln:

- Ihr dürft keine Spur wählen, mit der der Ermittler über das letzte Feld (17:30) hinweg ziehen würde.
- Bei Spuren mit Zeitbeschränkung zählt nur das Feld, auf dem sich der Ermittler gerade befindet.

Befindet sich der Ermittler gerade also z. B. auf 10:30 und die Spur zeigt den Zeitrahmen „8:30-10:30“, dann dürft ihr diese Spur wählen (unabhängig davon, wie lange es dauert, diese Spur zu verfolgen).

3. Ab nun seid ihr auf euch selbst gestellt! Entscheidet euch immer, nachdem ihr eine Karte vollständig abgehandelt habt, welcher Spur ihr als nächstes folgen wollt.

4. Immer, wenn der Ermittler auf so einem Feld zu stehen kommt oder es überspringt, nehmt ihr sofort die abgebildete Karte und dürft sie lesen. Ihr dürft diese Karte lesen, ohne den Ermittler bewegen zu müssen. Erhaltet ihr mehrere Karten gleichzeitig, dürft ihr selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge ihr sie lesen möchtet.



Erreicht oder überschreitet der Ermittler z.B. das Feld 9:15, dürft ihr euch sofort Karte 18 nehmen und durchlesen, ohne dass dies Zeit kostet.

### Spielende:

Das Spiel endet entweder, sobald der Ermittler auf dem letzten Feld angekommen ist (17:30) oder ihr den Fall freiwillig lösen möchtet. Ihr erhaltet keinen Bonus dafür, wenn ihr den Fall früher löst – also lasst euch ruhig Zeit!

Nehmt dann Karte 53. Dort werden euch Fragen über den Fall und manche Hintergrundinfos gestellt. Sobald ihr die Fragen beantwortet habt, könnt ihr mit Hilfe der Lösung eure Antworten kontrollieren. Umso mehr Fragen ihr richtig beantworten könnt, desto besser!

Genug gelabert – schließlich habt ihr ja noch einen wichtigen Fall zu lösen! Habt viel Spaß in Wien, und findet heraus, was passiert ist! Dreht jetzt diese Anleitung um. Auf der Rückseite findet ihr eine Übersicht der Verdächtigen!

Autor: Peter Prinz | Redaktion: Markus Müller | Illustration: Konstantin Vohwinkel | Konzeption & Grafik: Andrea Hofbeck

Art.Nr.: 60 620 1888

Simba Toys GmbH & Co. KG, Werkstr. 1, 90765 Fürth, Germany  
noris-spiele.de, service.noris-spiele.de  
Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Straße 25, 1230 Wien  
Simba/Dickie (Switzerland) AG, Überlandstrasse 18, 8953 Dietikon

