

Spielanleitung

Der berühmte Schauspieler Calvin Redgrave, der heute beim Shakespeare-Festival im London Globe den Hamlet spielen soll, ist spurlos verschwunden. Was ist geschehen? Und wo ist er? 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 11:30.

Spielablauf:

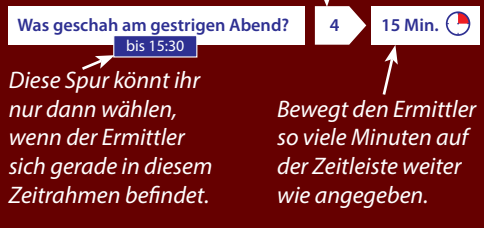
1. Nehmt jetzt Karte 1, dreht sie um und lest den Text vor.

2 Wenn ihr auf einer Karte dieses Symbol seht, nehmt ihr sofort die passende Karte aus dem Stapel und dürft diese sofort durchlesen. Nehmt also sofort Karte 2 und lest den Text vor. Danach verfährt ihr auch so mit Karte 3.

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.



Weitere Regeln:

- Ihr dürft keine Spur wählen, mit der der Ermittler über das letzte Feld der Zeitleiste hinweg ziehen würde.

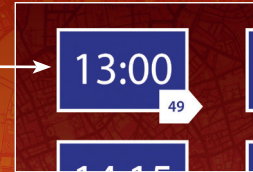
- Bei Spuren mit Zeitbeschränkung zählt nur das Feld, auf dem sich der Ermittler gerade befindet.

Befindet sich der Ermittler gerade also z. B. auf 15:30 und die Spur zeigt den Zeitrahmen „bis 15:30“, dürft ihr diese Spur wählen (unabhängig davon, wie lange es dauert, diese Spur zu verfolgen).

- Ihr dürft jederzeit die Ermittlungen verkürzen, indem ihr den Ermittler 15 Minuten auf der Zeitleiste voran bewegt. Das solltet ihr nur machen, wenn ihr gerade keinen anderen Spuren folgen möchtet!

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, nachdem ihr die Karte zur von euch gewählten Spur gelesen habt, die abgebildete Karte und lest sie sofort. Dafür müsst ihr den Ermittler nicht bewegen.



Erreicht oder überschreitet der Ermittler z. B. das Feld 13:00, dürft ihr euch sofort Karte 49 nehmen und durchlesen, ohne dass dies Zeit kostet.

Spielende:

Das Spiel endet entweder, sobald der Ermittler auf dem letzten Feld angekommen ist, oder ihr den Fall freiwillig lösen möchtet. Ihr erhaltet keinen Bonus, wenn ihr den Fall früher löst – also lasst euch ruhig Zeit! Nehmt dann Karte 55. 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 erklärt – schließlich habt ihr ja noch einen wichtigen Fall zu lösen! Viel Spaß in London, und findet heraus, was passiert ist! Dreht diese Anleitung jetzt um. Auf der Rückseite findet ihr eine Übersicht und die Zeitleiste!

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

Art.Nr.: 60 620 1970

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