

Warum?

Das Detektivspiel von Alfred Hitchcock
für 2-4 Spieler ab 10 Jahren.
Ravensburger Spiele Nr. 11.413

Inhalt: 1 Spielplan, 60 Spielkarten, 4 Spielfiguren, 2 Würfel.

Ein faszinierendes, geheimnisvolles Spiel, das zielbewusstes Überlegen, geduldiges Planen und gutes Gedächtnis erfordert!

Das ist Alfred Hitchcock's Problem:

Es ist für mich unerklärlich, warum die Geister, die in diesem alten Haus spuken, die Nachbarn und mich nicht in Ruhe lassen. Schaut sie an, diese seltsamen Figuren, mit den eigenartigen Utensilien, die sie mit sich herumschleppen. Ihre Bilder sind alle zerstückelt und damit ist die Sache noch schwieriger. Wer will mir helfen, dieses Geheimnis zu enträtseln? — Vor vielen, vielen Jahren kamen einmal in einer stürmischen Nacht 6 verkleidete Leute von einem Maskenball. Sie suchten in meinem alten Haus Unterschlupf und seither hörte man nichts mehr von ihnen! Ihre Geister aber wandeln immer noch rastlos in dem Haus herum und ich kann mir nicht erklären, wer diese Figuren eigentlich sind und weshalb sie ihren Maskenball in meinem Haus immer noch fortsetzen. Das ist's WARUM ich Sie alle darum bitte, heute herzukommen und mir zu helfen. Wer das Rätsel lösen kann, bekommt von mir einen fürstlichen Lohn!

Alfred Hitchcock

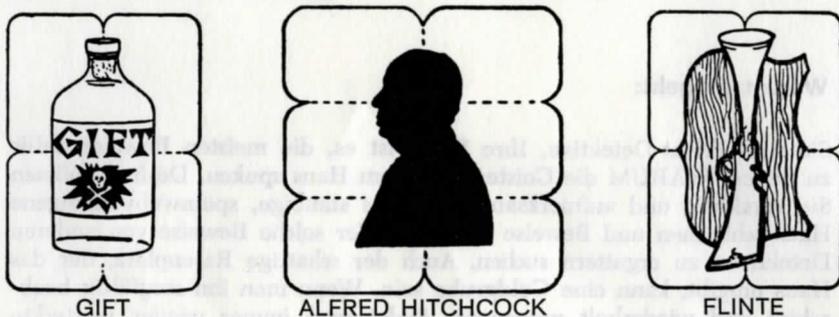
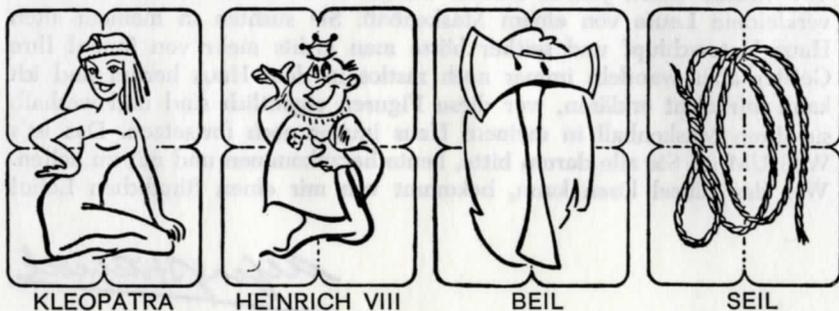
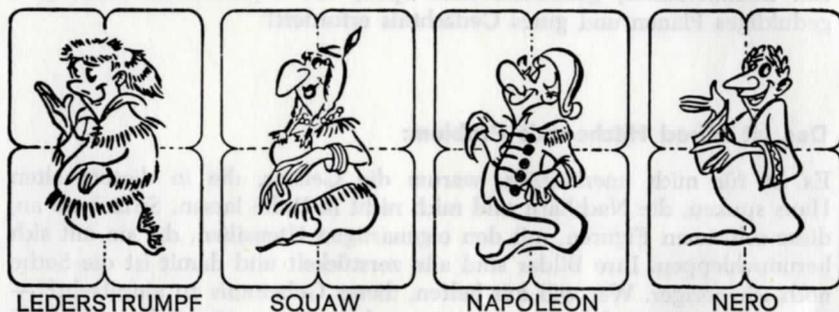
Worum es geht:

Sie sind Privat-Detektive. Ihre Sache ist es, die meisten Beweise dafür zu finden, WARUM die Geister in diesem Haus spuken. Deshalb müssen Sie vorsichtig und aufmerksam durch das staubige, spinnwebverhangene Haus schleichen und Beweise sammeln oder solche Beweise von anderen Detektiven zu ergatteren suchen. Auch der schattige Rasenplatz, der das Haus umgibt, kann eine Goldgrube sein. Wenn man ihn sorgfältig beobachtet und wiederholt untersucht, findet man immer wieder versteckte

Beweise: Stücke von Figuren und Utensilien. Wenn Sie das Spiel gewinnen wollen, müssen Sie finden:

- a) Entweder einen Geist (4 Karten), ein Zubehör (4 Karten) und eine Motiv-Karte (also insgesamt 9 Karten),
- b) oder ALFRED HITCHCOCK (6 Karten) und die „Es ist mir ein Rätsel“-Karte (also insgesamt 7 Karten).

Einmal, in einer Mondnacht, da sah Alfred Hitchcock die 6 Geister, alle noch kostümiert, und sie trugen verschiedenen Zubehör mit sich. Er konnte sogar Skizzen von ihnen machen. Hier sind sie:



Das Spiel enthält außerdem 6 „Motiv-Karten“ (Liebeskummer, Eifersucht, Katzenjammer, Notwehr, Schnupfen, Streit), eine „Es ist mir ein Rätsel“-Karte, 7 „Kein Hinweis“-Karten.

Spiel mit 4 Personen

Wir benutzen alle 60 Karten und durchsuchen alle 6 nummerierten Räume des Hauses.

Spiel mit 3 Personen

2 komplette Geister und ein komplettes Zubehöriteil (zusammen 12 Karten) werden aus dem Spiel entfernt. Man spielt mit 48 Karten in allen 6 Räumen des Hauses.

Spiel mit 2 Personen

Man entfernt 3 komplette Geister, 2 komplette Zubehöriteile, 3 „Motiv“-Karten und 3 „Kein Hinweis“-Karten (also insgesamt 26 Karten). Man spielt mit 34 Karten und durchsucht nur die Räume 1 - 4.

Spielregeln

1. Karten mischen. Jeder Privatdetektiv (= Spieler) bekommt 7 Karten. Der Rest wird zu ungefähr gleichen Teilen in die 6 nummerierten Räume aufgeteilt. (Siehe Regel zum Gebrauch der Karten bei 2 oder 3 Spielern.)
2. Während des ganzen Spiels hat jeder Spieler nur 7 Karten.
3. Jeder Spieler wählt sich eine Figur aus. Start vom Inneren des „Wohnzimmers“, das man nur durch die Öffnung „Tür zum Wohnzimmer“ verlassen und wieder betreten kann.
4. Der Reihe nach rücken die Spieler vorwärts. Jedes grüne Feld zählt 1 Punkt; es würfelt jeder nur einmal pro Runde. Es wird mit 2 Würfeln gewürfelt.
5. Der Spieler, der die höchste Zahl würfelt, beginnt.

6. Ziel des Spieles ist, die Beweiskarten zu finden, die (1) die 4 Teile für einen kompletten Geist geben, die 4 Teile eines kompletten Zubehörs und eine „Motiv“-Karte, oder (2) alle 6 Teile für Alfred Hitchcock und 1 Karte „Es ist mir ein Rätsel“. (Siehe Abbildungen.)

Wie man Beweisstücke in den Räumen aufspürt:

1. Jeder Spieler würfelt der Reihe nach und geht durch die Gänge in die Räume, wobei jedes grüne Feld einen Punkt bedeutet.
2. Man kann in jeder Richtung durch die Gänge gehen, aber man kann die Richtung während einer Runde nicht wechseln.
3. Als Ein- und Ausgang eines Raumes kann nur benützt werden, was mit „Tür zum ...“ bezeichnet ist.
4. Den Raum kann man nur mit direktem Wurf betreten; der Raum selbst zählt als 1 Punkt.
5. Wenn 7, 11 oder Pasch (gleiche Zahl auf beiden Würfeln) gewürfelt werden, darf der betreffende Spieler seine Figur direkt in jeden anderen ihm erwünschten Raum verlegen, ohne die Zahl der Felder zu beachten.
6. Beim Betreten eines Raumes wird sofort — also noch in der gleichen Runde — die oberste der Beweiskarten abgehoben und nachdem man sie angeschaut hat, legt man entweder sie oder eine andere Karte, die man nicht mehr benötigt, aus der Hand.
Die abgelegte Beweiskarte muß zuerst allen Spielern gezeigt werden, dann wird sie mit der Bildseite nach unten irgendwohin auf den Rasen gelegt, aber niemals auf irgendeine andere Karte. Rasen ist der Platz ums Spielfeld herum! Seid aufmerksam! Beobachtet, wo die Beweiskarten hingelegt werden! Der Privatdetektiv, der sich erinnern kann, und das, was er braucht, auf dem Rasen findet, der gewinnt meistens.
7. Wenn ein Spieler abgelegt hat, dann ist für ihn die Runde beendet. In seiner nächsten Runde kann er nun weiter durch die Gänge vorrücken in ein anderes Zimmer. Wenn er jedoch die Zahl 7, 11 oder Pasch würfelt, kann er folgendes tun:
 - a) Er bleibt im Raum und nimmt eine andere Karte.

- b) Er geht mit seiner Spielfigur in einen anderen Raum, um sich eine Beweiskarte zu holen (wie in Regel Nr. 6 oben) oder er geht in das Wohnzimmer.
- c) Er bleibt im Raum und fragt einen Kollegen, der sich aber im selben Raum befinden muß, nach einer gesuchten Karte.

8. Hat man einen Raum verlassen, so kann man ihn vom Gang her in der folgenden Runde wieder betreten.

Von anderen Privatdetektiven

Wenn man einen Gegenspieler durch Würfeln auf dem Gang (gleiches Feld) oder in einem Raum trifft, so kann man ihn (in dieser Runde) nach Beweisen fragen:

1. Zuerst zeigt man ihm einen Teil des Beweisstückes, das man haben möchte (eine ähnliche Karte, die man in der Hand hält). Dann sagt man z. B.: „Hier ist eine Karte von Napoleon und ich behaupte, daß Sie eine andere Karte von ihm haben“.
2. Hat der Gefragte irgendeine der erfragten Karten, so muß er eine herausgeben, wenn er keine „Kein Hinweis“-Karte besitzt. Der Frager gibt ihm nun als Ersatz eine von den Karten, die er in der Hand hat, und die Runde ist beendet.
3. „Kein Hinweis“-Karte:
Hat der Gegenspieler eine „Kein Hinweis“-Karte, so kann er sie als Ersatz für die Karte, die man von ihm erfragt hat, nehmen. Hat der Frager diese „Kein Hinweis“-Karte erhalten, so muß er sie beiseitelegen (außerhalb des Spieles) und seine Runde ist beendet. Der Gefragte, der nun nur 6 Karten in der Hand hat, darf nicht mehr ablegen, bevor er nicht wieder 7 Karten hat. Zu beachten: Hat ein Spieler weniger als 7 Karten in der Hand, und gibt ihm in weiteren Spielverlauf ein Gegenspieler eine Karte, so gibt der Spieler diesem keine Karte als Gegenleistung. Der Gegenspieler, der ja dann auch nur 6 Karten hat, legt nicht ab, bevor er nicht wieder 7 Karten hat.
4. Hat der Gegenspieler keine der erfragten Karten, so gibt er dem Frager nichts, und er kann, noch in der gleichen Runde, den Frager um eine Karte, die er haben möchte, fragen. Er tut dies in der gleichen Art wie oben in Nr. 2 und 3 angegeben. Hat nun der zuerst Gefragte auch die gewünschte Karte nicht, so endet die Runde.

5. Nach den Karten „Es ist mir ein Rätsel“ und „Motiv“-Karten kann man fragen, ohne eine Karte von denen, die man in der Hand hält, vorzuweisen.

Bekannte Beweisstücke, die auf dem Rasen verstreut liegen:

Man kann eine oder mehrere Karten vom Rasen aufheben und dies jederzeit, wenn man:

1. In das Wohnzimmer zurückgeht, mit Würfeln in jeder Runde oder durch einen Wurf von 7, 11 oder Pasch, was dem Spieler ja erlaubt, seine Spielfigur direkt in irgendeinen Raum zu setzen. Wenn man dann dort ist, zeigt man — in der gleichen Runde — eine eigene Karte vom Typ derer, die man sucht. Dann zeigt man auf eine Karte, die auf dem Rasen liegt und sagt z. B., wobei man die Karte für alle sichtbar umdreht: „Dieser Teil gehört zum Seil“.
2. Ist es nun die genannte Karte (in unserem Fall der Strick), so nimmt man sie in die Hand, legt eine andere Karte verdeckt ab und beendet das Spiel, wenn man will. Man kann so lange Karten vom Rasen aufheben, bis man eine falsche aufdeckt. Solange man die richtige Karte aufdeckt:
 - a) kann man weiterhin in der gleichen Runde zu der ersten identifizierten Karte weitere hinzu auflesen, oder
 - b) eine andere Karte, die man in der Hand hat, vorweisen und Ergänzungskarten dazu auflesen. Jedes Mal, wenn man 7 Karten in der Hand hat, muß auf den Rasen abgelegt werden, nachdem man die betreffende Karte allen Spielern gezeigt hat.
3. Hat man eine falsche Karte aufgelesen, so muß man dieselbe behalten und statt ihr die letzte vorgewiesene Karte an ihre Stelle legen. Die Runde ist dann für den Spieler beendet. Diese Regel kann zum Vorteil des betreffenden Spielers sein (Siehe Sonderregel Nr. 1).
4. Die Karten „Es ist mir ein Rätsel“ und die „Motiv“-Karten können identifiziert und vom Rasen aufgehoben werden, ohne daß man eine Karte dazu zeigen muß.
5. Man kann nur Karten vom Rasen auflesen, wenn die Spielfigur im „Wohnzimmer“ ist.

Wenn keine Karten mehr in den Räumen liegen:

Die Beweiskarten, die man benötigt, müssen auf dem Rasen oder in der Hand des Gegenspielers sein. Alle Spieler kehren dann in das Wohnzimmer zurück (durch Würfeln) und bleiben dort bis zum Spielende. Folgende Regeln gelten nun:

1. Es wird weiter gewürfelt — aber nur bei ungeraden Zahlen (3, 5, 7, 9, 11) oder Pasch kann in der üblichen Weise auf dem Rasen nach Beweiskarten gesucht werden. Dies mit der Ausnahme, daß nun jede neue Karte, die auf den Rasen zurückgelegt wird, *nicht* verdeckt hingelegt wird, sondern offen. (Siehe Sonderregel Nr. 2 unten).
2. Nur wenn man 7, 11 oder Pasch würfelt, kann man, wenn man will, von einem Gegenspieler eine Beweiskarte erfragen, wie vorher.
3. Wenn gerade Zahlen — 2, 4, 6, 8, 10 (aber kein Pasch) — gewürfelt werden, muß der Spieler verzichten.

Wenn man einen kompletten Geist oder ein komplettes Zubehör hat:

1. Die 4 zusammengehörenden Karten werden — Bild nach oben — vor sich auf den Tisch gelegt.
2. In den folgenden Runden legt der Spieler nicht ab, bis er wieder 7 Karten hat.

Spielende:

1. Das Spiel gewinnt der, der das Rätsel gelöst oder Alfred Hitchcock gefunden hat.
 - a) Zur Lösung des Rätsels muß man einen kompletten Geist, ein komplettes Zubehör und eine „Motiv“-Karte haben. Zum Beispiel: Napoleon + Giftflasche + Eifersuchtskarte. Dies ist nur eine der Möglichkeiten.
 - b) Um Alfred Hitchcock zu finden, muß man 6 Alfred Hitchcock-Karten finden und die eine „Es ist mir ein Rätsel“-Karte.

2. Der erste, der eine solche Kombination gesammelt hat, legt sie auf den Tisch und gewinnt das Spiel.

Sonderregeln:

1. Wenn man vom Rasen eine Karte haben möchte, von deren Art man selber kein Beweisstück in der Hand hat, so kann man absichtlich diese „verkehrte“ Karte erfragen, z. B.:

- a) Man zeigt eine Karte, die man in der Hand hat (z. B. eine Axt).
- b) Man zeigt auf die Cleopatra-Karte auf dem Rasen und sagt: „Dies ist eine Axt-Karte“.
- c) Da man (vorsätzlicher Weise) auf die falsche Karte gedeutet hat, muß man die Cleopatra auch auflesen und statt dessen die Axt-Karte hinlegen. Dadurch kann man z. B. verhindern, daß ein Gegenspieler, von dem man weiß, daß er „Cleopatra“-Karten sammelt, seine Sammlung komplettieren kann.

2. Um ein schwieriges Spiel zu spielen:

Bis zum Spielende die Karten *verdeckt* auf den Rasen legen. Man kann auch um die Belohnung zu erhöhen, mehrere komplette Geister sammeln.

1 kompletter Geist	Belohnung = \$ 500.00
1 komplettes Zubehör	Belohnung = \$ 500.00
1 kompletter Alfred Hitchcock	Belohnung = \$ 1000.00
Spieler, durch den das Spiel endet	Belohnung = \$ 1000.00
„Motiv“- und „Kein Hinweis“-Karten	kein Wert.

Sollte ein Spieler nur einen Teil von Alfred Hitchcock am Spielende in Händen haben, oder die „Es ist mir ein Rätsel“-Karte, so erhält er für jede Karte \$ 200.00. Die genannten Summen werden notiert und zum Schluß zusammengezählt.

Der Spieler gewinnt nun das Spiel, der die größte Belohnung hat.

© 1961 Milton Bradley Company Springfield/Mass.

OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

