

AGATHAS LETZTER WILLE

Das mörderisch gute Spiel ums Erbe



Die tote (sehr tote!) Tante Agatha

Tante Agatha, das ehemalige Fräulein Schulze-Rosenthal, Erbin eines nicht unerheblichen Vermögens aus der Herstellung von Katzenstreu, hat nunmehr ihren letzten Atemzug getan. Gesellschaftlich verachtet wegen ihrer Herkunft aus einfachsten Verhältnissen und ihres im Wortsinne anrühigen Vermögens, wurde sie "heiß geliebt" wegen ihrer Millionen. Anlässlich ihrer Beerdigung versammeln sich nun ihre Liebsten und ihre Freunde (und ihre Feinde), in der Hoffnung, ein Stück aus der gefüllten Schatzkiste zu ergattern.

Tante Agathas letzte Anleitung

Die Geschichte

Das Problem ist, daß Tante Agatha verschieden ist, ohne daß es irgendwelche überlebenden Verwandten gibt – ihr Vermögen braucht also einen Erben! Ihre 12 Freunde und Angestellten haben sich versammelt und warten gespannt auf die Eröffnung ihres Testaments. Doch darin wird verfügt, daß nur Einer – oder Eine – ihren ungeheuren Reichtum erben wird. Sie hat ihren Besitz ihrer Lieblingsperson (oder der Katze!) vermacht – derjenige, dessen Portrait an der Wand zu sehen ist. Wer wird der oder die Glückliche sein?

Die Geschichte hinter der Geschichte

Es ist wirklich schwierig, in Tante Agathas Haus lebendig zu bleiben! Das Anwesen ist voller Fallen für den Unaufmerksamen – eine umstürzende Statue, ein wackeliger Kronleuchter und mehr. Da kann es schon nützlich sein, die lieben Gegenspieler in eine dieser Fallen laufen zu lassen, um sie "auszuschalten". Schließlich will man ja gewinnen und das Erbe einstreichen!

Wer ist Wer?

Um alle 12 von Tante Agathas Liebsten kennenzulernen, lesen Sie die Rollenbeschreibungen um die Außenseite der Box.

2 - 4 Spieler

Inhalt

- 3-D Anwesen-Spielfeld mit 5 Plastikfallen:
Treppe, Kamin, Kronleuchter, Bücherschrank und Statue.
1 Plastik-Portraitrahmen
13 Spielfiguren aus Karton
13 Plastikstandfüße
54 Karten
2 Würfel
13 Plastikclips: 7 weiße, 2 rote, 2 schwarze, und 2 grüne
1 Gummiband
3 Kartonbögen Teile
1 Bogen Aufkleber

Aufbau

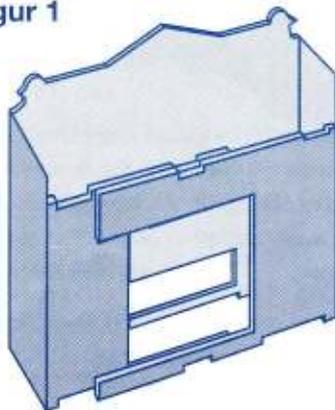
Alle Plastikteile sind zur einfachen Montage mit einem Buchstaben (A-V) versehen. Sie werden aus den Rahmen entfernt und zur Seite gelegt. Bei Schwierigkeiten Sicherheitsschere verwenden.

Beim Aufbau des Anwesen hilft Figur 8 auf Seite 7 und das Farbfoto auf der Unterseite der Schachtel.

Schritt 1. Wände

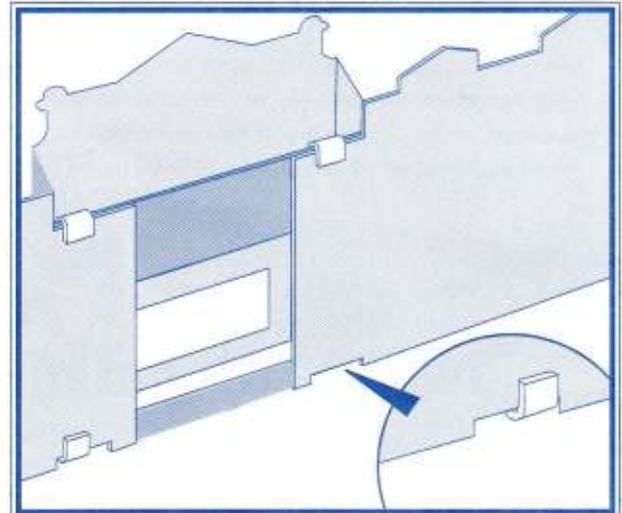
Die mittlere Wand wird vorsichtig aus dem Kartonbogen 'Teile' gelöst und entlang der gestanzten Linie gefaltet, um eine Schachtel zu formen, wie in Figur 1 gezeigt.

Figur 1



Dann werden die rechte Rückwand und die linke Rückwand an die mittlere Wand gesetzt und mit vier weißen Clips befestigt, wie in Figur 1A gezeigt.

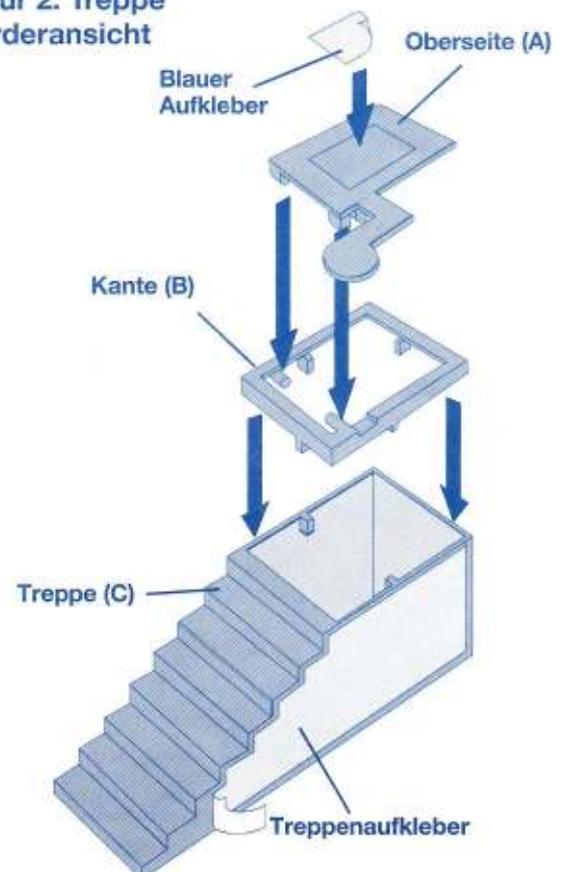
Figur 1A. Rückansicht der Clip-Platzierung



Schritt 2. Treppen und Wände

Aufbau der Treppe: Der Treppenaufkleber kommt auf die Treppe. Die Oberseite (A) wird unter die Kante (B) gesteckt und dann oben auf der Treppe angebracht (C). Der quadratische blaue Aufkleber kommt oben hin. Siehe Figur 2.

Figur 2. Treppe Vorderansicht





Schritt 3. Der Kamin

Die Treppe wird an der Wand angebracht: Zuerst werden die mittleren Treppenhaken unter der mittleren Wand angebracht, wie in Figur 2B gezeigt. Dann kommt ein weißer Clip an die linke Rückwand und Treppe, wie in Figur 2B gezeigt.

Figur 2A. Die Treppe wird in die mittlere Wand eingehakt

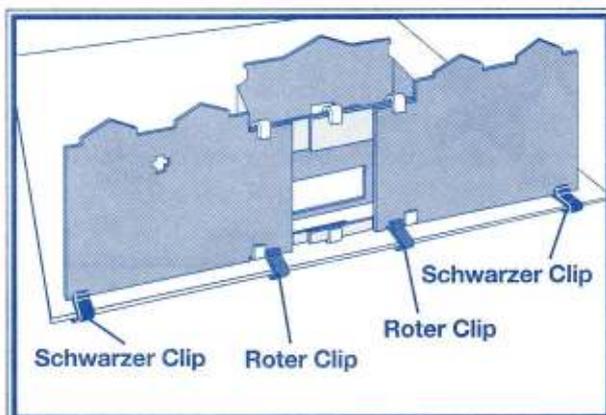


Figur 2B. Die Treppe wird an der linken Rückwand angebracht



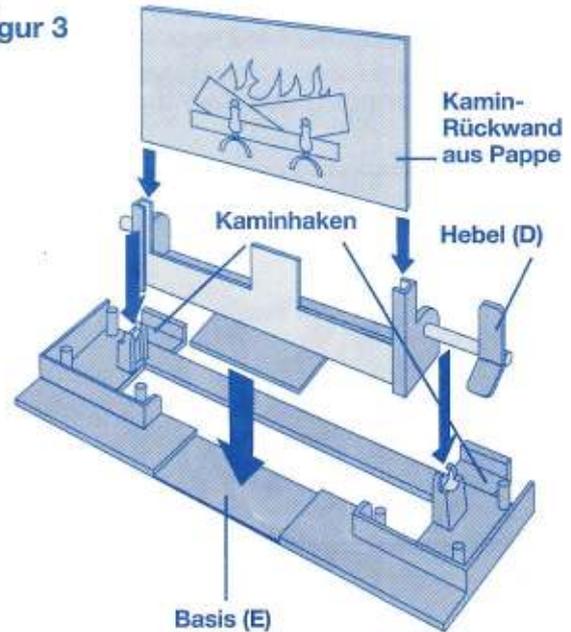
Die Wand wird am Spielbrett angebracht: Jetzt werden die zwei roten Clips über die beiden mittleren Dreiecke an der Spielfeldkante geschoben. Dann kommen die beiden schwarzen Clips über die beiden äußeren Dreiecke. Dann wird die Wand in die roten und schwarzen Clips geschoben, wie in Figur 2C gezeigt.

Figur 2C. Rückansicht der Clip-Plazierung



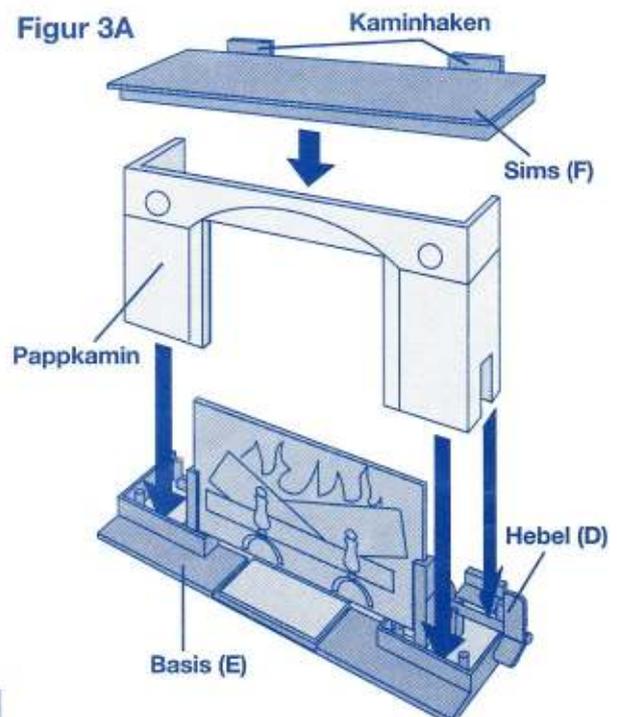
Der Aufbau des Kamins: Die Kamin-Rückwand aus Pappe wird in die Führungen des Hebels eingeschoben (D). Dann läßt man den Hebelaufsatz in der Basis (E) einrasten. Siehe Figur 3.

Figur 3



Der Pappkamin wird vorsichtig entlang der Falze geknickt und mit dem Hebelmechanismus in die Aussparung der Basis eingesetzt. Dann wird das Kaminsims (F) oben aufgesetzt. Siehe Figur 3A.

Figur 3A





Schritt 5. Kronleuchter

Anbringen des Kamins an der Wand:

Zuerst werden die Haken an der Oberseite des Kamins eingehakt, indem man die mittlere Wand leicht nach hinten neigt, dann werden die unteren Haken wie gezeigt eingehakt. Schließlich wird der quadratische rote Aufkleber angebracht. Siehe Figur 3B.

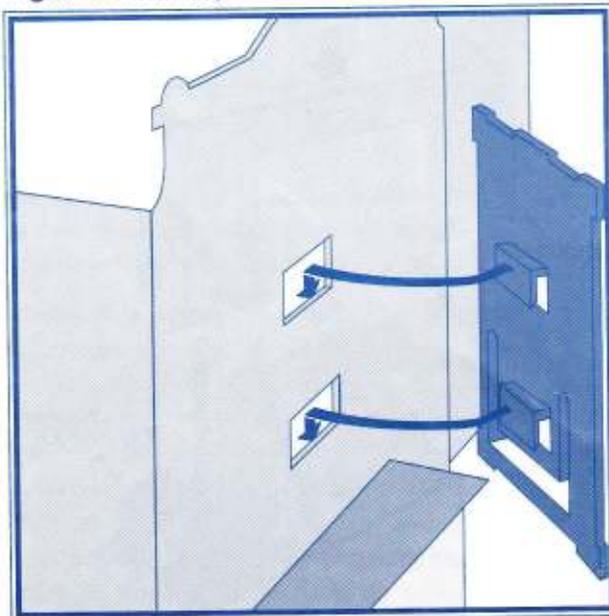
Figur 3B. Anbringen des Kamins an der Wand



Schritt 4. Portraitraahmen

Anbringen des Portraitrahmens auf der Wand: Die beiden Haken des Rahmens werden in der mittleren Wand eingehakt, wie in Figur 4 gezeigt.

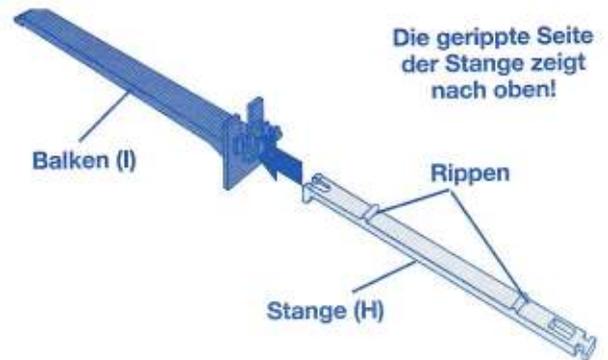
Figur 4. Anbringen des Portraitrahmens



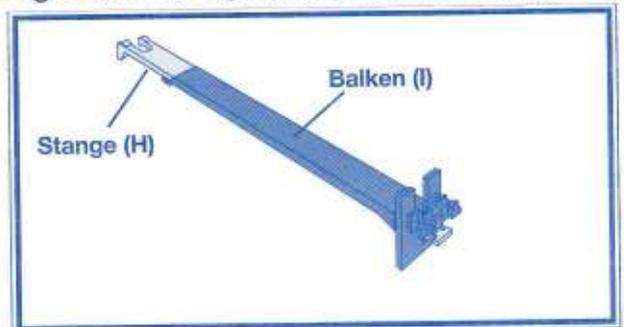
Aufbau des Balkens:

Die Stange (H) wird mit der gerippten Seite nach oben in den Kanal des Balkens (I) geschoben. Siehe Figur 5. Figur 5A zeigt die richtig eingeschobene Stange.

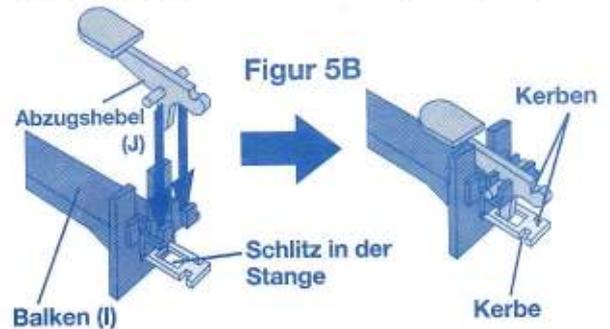
Figur 5. Aufbau des Balkens



Figur 5A. Richtig eingeschobene Stange



Dann läßt man den Abzugshebel (J) auf dem Balken einrasten und schiebt die V-förmige Zunge in den Schlitz der Stange. Siehe Figur 5B. Das kleine Gummiband wird über die Kerben des Abzugshebels und der Stange geschoben, wie in Figur 5C gezeigt.



Figur 5C. Seitenansicht





Schritt 6. Statue

Anbringen des Balkens an der Wand:

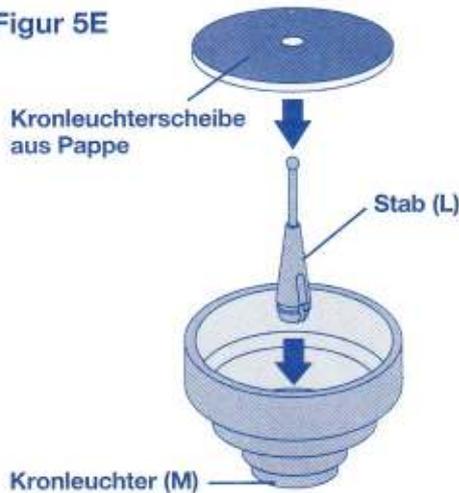
Der zusammengesetzte Balken wird von vorne vorsichtig in die Öffnung in der rechten Rückwand eingeschoben. Dann wird der U-förmige Verschlussriegel (K) in den Schlitz des Balkens geschoben, wie in Figur 5D gezeigt.

Figur 5D. Hinteransicht der Rechten Rückwand



Aufbau des Kronleuchters: Der Stab (L) wird in den Leuchter (M) geschoben, bis er einschnappt. Die runde Kronleuchterscheibe aus Pappe wird in den Kronleuchter geschoben, wie in Figur 5E gezeigt.

Figur 5E



Aufhängen des Kronleuchters: Zuerst werden die Aufkleber für den Leuchter angebracht, dann wird der Kronleuchter an den zusammengesetzten Balken gehängt, wie in Figur 5F gezeigt.

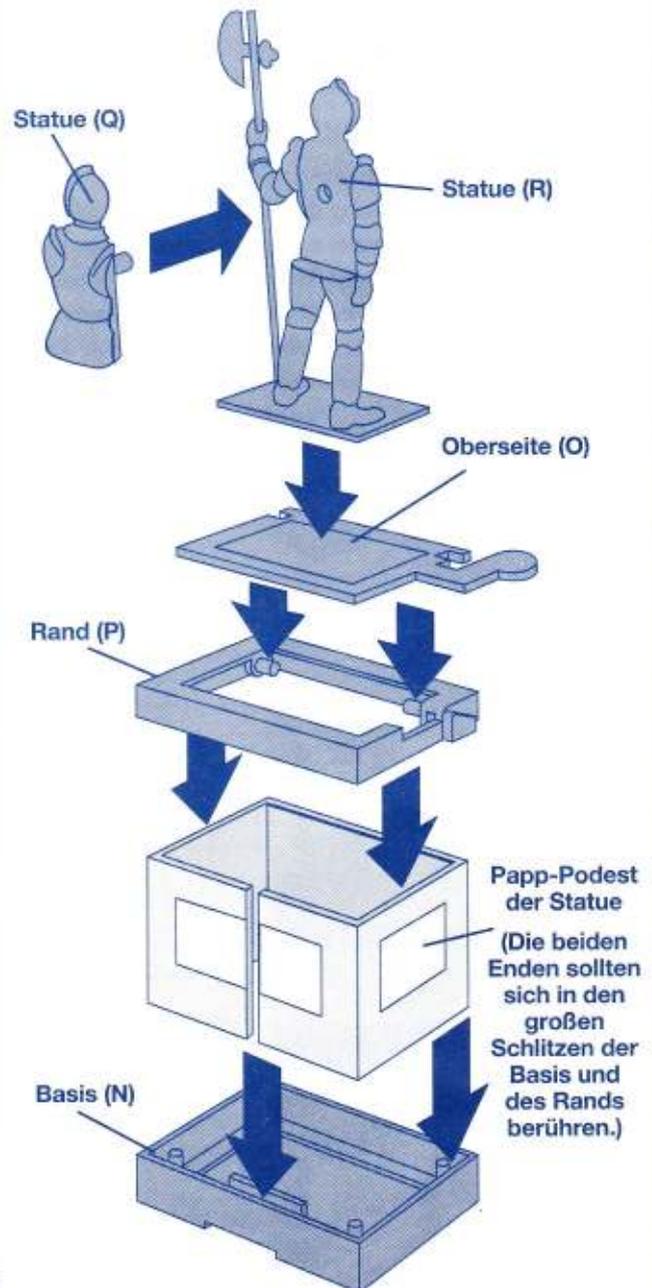
Figur 5F



Aufbau der Statue:

Vorsichtig das Papp-Podest der Statue entlang des Falzes knicken und in die Basis (N) stecken. Dann das Oberteil (O) um den Rand (P) einschnappen lassen. Das zusammengesetzte Oberteil wird auf das Papp-Podest gesetzt, wie gezeigt. Die zweiteilige Statue (Q & R) wird zusammengedrückt und auf das Oberteil gestellt. Siehe Figur 6.

Figur 6. Rückseite der Statue

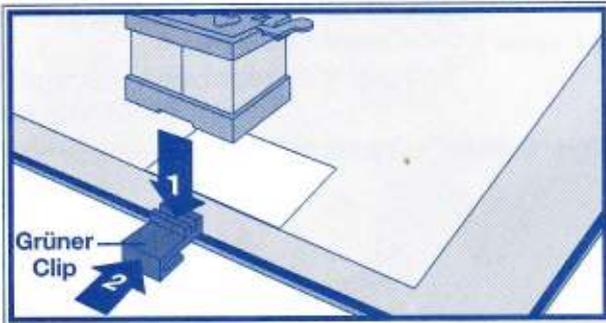




Anbringen der Statue am Spielfeld:

Zuerst wird die zusammengesetzte Statue in den grünen Clip geschoben. Dann wird der Clip am Spielfeld befestigt. Siehe Figur 6A.

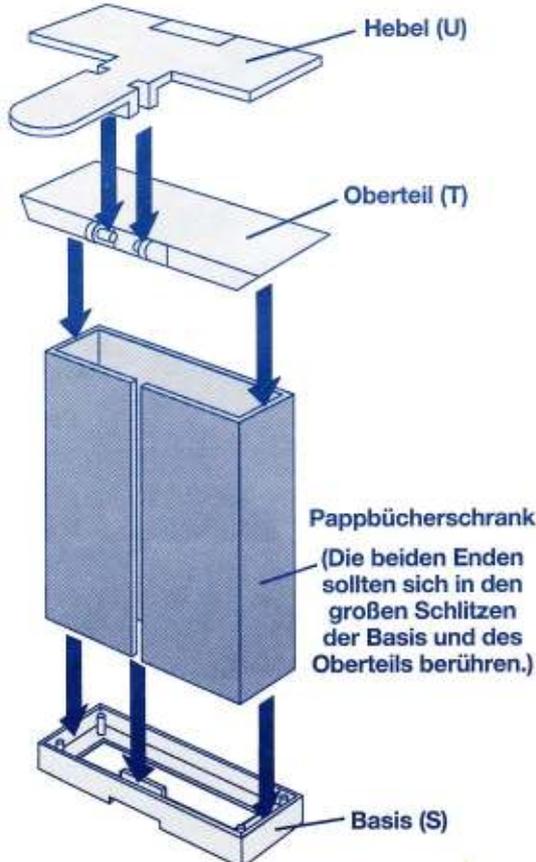
Figur 6A. Anbringen der Statue



Schritt 7. Bücherschrank

Aufbau des Bücherschranks: Vorsichtig den Pappbücherschrank entlang des Falzes knicken und in die Basis (S) stecken. Dabei darauf achten, daß die goldene Statue auf dem obersten Regalbrett zu sehen ist. Den Hebel (U) auf dem Oberteil (T) einschnappen lassen. Dann wird das zusammengesetzte Oberteil auf den Pappbücherschrank gesetzt. Siehe Figur 7.

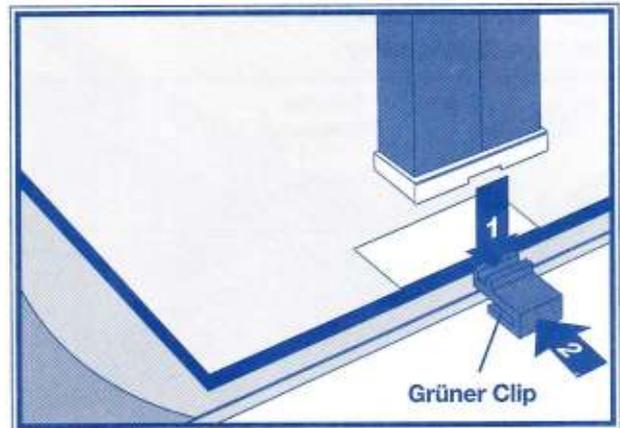
Figur 7. Rückansicht des Bücherschranks



Anbringen des Bücherschranks am Spielfeld:

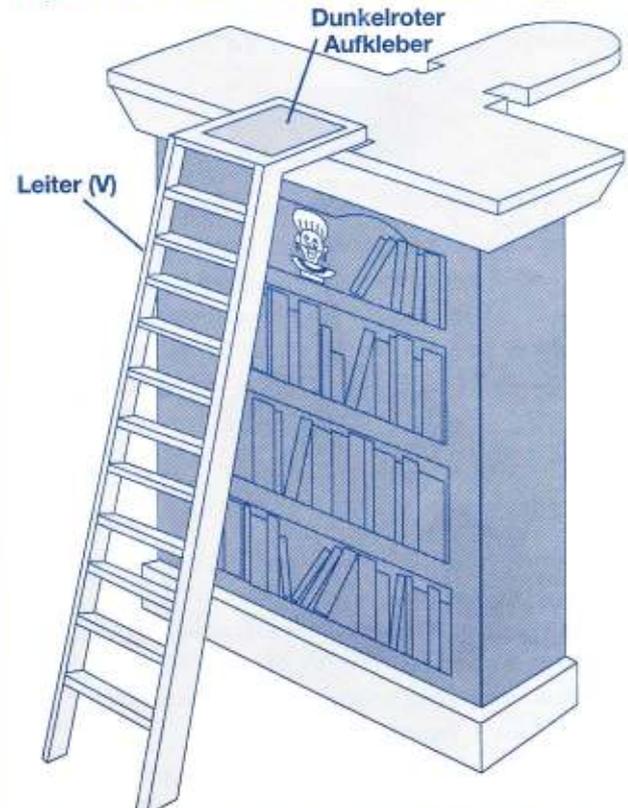
Zuerst wird der zusammengesetzte Bücherschrank in den grünen Clip geschoben. Dann wird der Clip am Spielfeld befestigt. Siehe Figur 7A.

Figur 7A. Anbringen des Bücherschranks



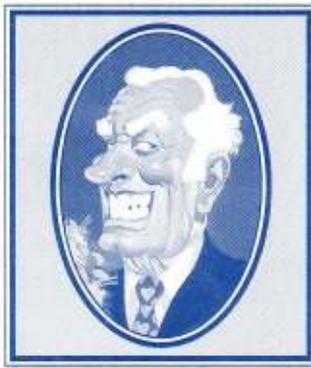
Jetzt wird der quadratische dunkelrote Aufkleber oben an der Leiter (V) angebracht, dann wird die Leiter an das Bücherregal gelehnt, wie in Figur 7B gezeigt.

Figur 7B. Vorderansicht des Bücherregals



Zum Schluß löst man die 12 Spielfiguren und die Figur des Detektivs aus dem Kartonbogen der Teile. Jede Figur kommt in einen Standfuß. Dann werden sie zur Seite gelegt.

Ziel des Spiels



Spielaufbau

Es gibt drei Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen:

1. Wenn man es schafft, die eigene Spielfigur aus dem Anwesen zu bringen, wenn das Portrait, das der eigenen Spielfigur entspricht, gerade an der Wand hängt. Oder...
2. Wenn die eigene Spielfigur alle anderen überlebt....
Oder...
3. Wenn das Portrait, das der eigenen Spielfigur entspricht, gerade in dem Augenblick an der Wand hängt, wenn der Detektiv zur Haustür kommt.

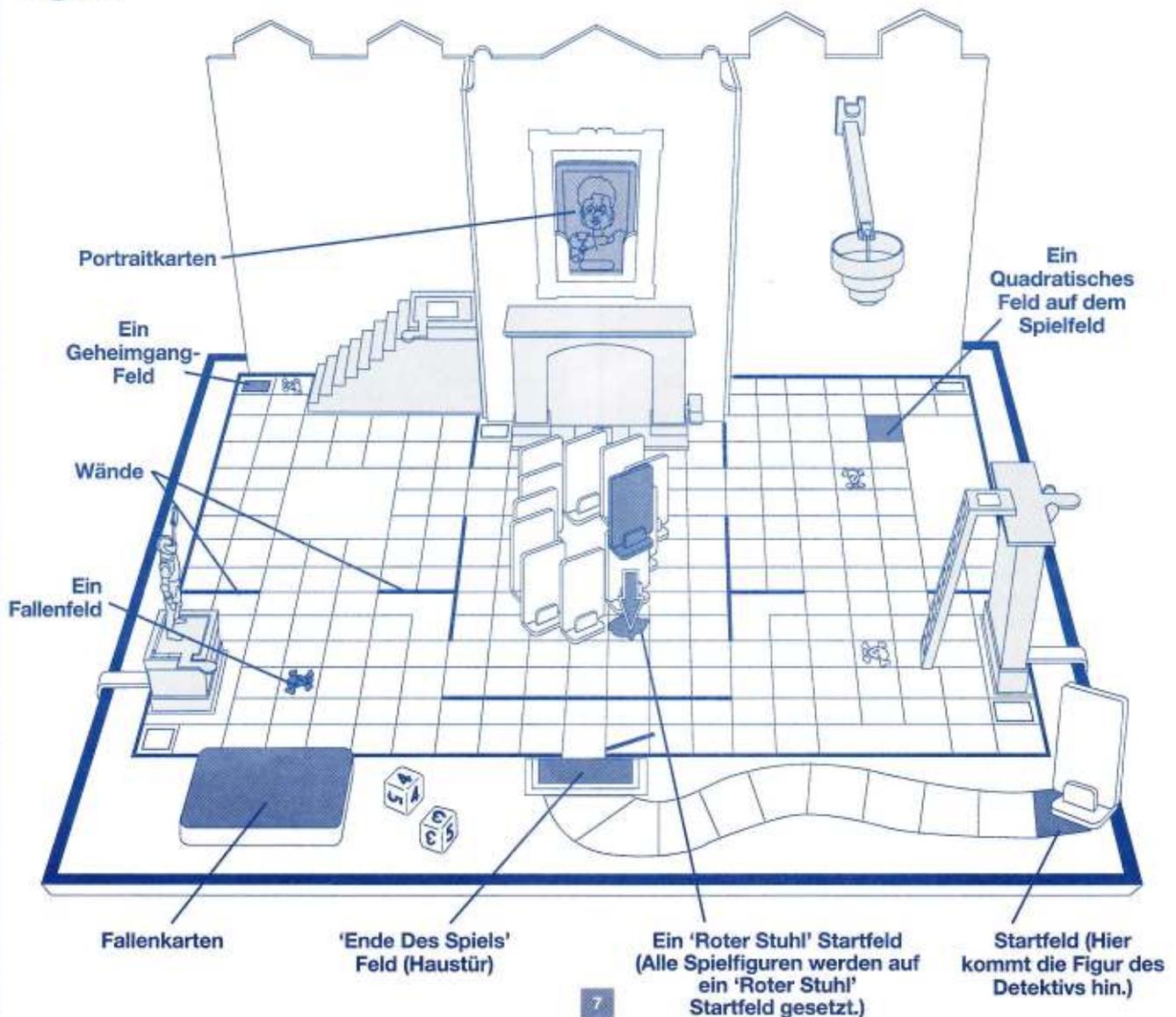
1. Das Spielfeld

Das fertig aufgebaute Spielfeld kann man in Figur 8 sehen. Alle Spieler sollten der Vorderseite des aufgebauten Anwesens gegenüber sitzen.

2. Die Spielfiguren

Die Figur des Detektivs wird auf das Startfeld des Spielfelds gesetzt (siehe Figur 8). Die übrigen Figuren kommen in beliebiger Reihenfolge auf ein 'Roter Stuhl' Startfeld in der Mitte des Spielfeldes.

Figur 8





3. Die Karten

Die Karten werden auf drei Stapel verteilt (29 Fallenkarten, 13 Portraitkarten und 12 Charakterkarten). Siehe Figur 9.

Figur 9



Fallenkarte Portraitkarte Charakterkarte

Fallenkarten: Im Stapel mit den Fallenkarten gibt es drei verschiedene Arten: Fallenkarten, Jokerkarten und Detektivkarten. Siehe Figur 10. Alle werden gemischt und dann verdeckt auf den vorderen Rasen des Spielfeldes gelegt.

Figur 10



Fallenkarte Jokerkarte Detektivkarte

Portraitkarten: Tante Agathas

Portraitkarte wird herausgenommen und beiseite gelegt. (Unbedingt darauf achten, daß die restlichen Karten mit dem Gesicht nach oben liegen.) Jetzt werden die Karten gemischt und dann verdeckt in einem Stapel abgelegt. Dann kommt Tante Agathas Karte als unterste Karte – ebenfalls verdeckt – unter den Stapel. Wenn man jetzt den Stapel anhebt, kann man nur Tante Agatha sehen. Nicht die Reihenfolge der Karten ansehen! Alle 13 Portraitkarten kommen in den Portraitrahmen, wie in Figur 11 gezeigt.

Figur 11



Portraitkarten im Rahmen

Charakterkarten: Die 12 Charakterkarten werden gemischt und verdeckt ausgeteilt, entsprechend der Spieleranzahl. Siehe untenstehende Tabelle. Sie können Ihre Karten ansehen, aber den anderen Spielern sollten Sie sie nicht zeigen! Ihnen gehören die Figuren, die Ihren Charakterkarten entsprechen. Siehe Figur 12.

Spieleranzahl	Anzahl der Charakterkarten pro Spieler
4	3
3	4
2	4 (plus 2 Charakterkarten Reserve für jeden Spieler)*

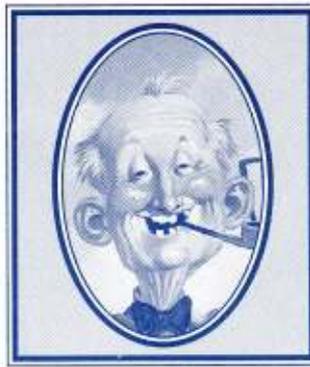
*Siehe Wie man mit 2 Spielern spielt auf Seite 12.

Figur 12



Charakterkarte und passende Spielfigur

Spielablauf



Zuerst wird Tante Agathas Portraittkarte aus dem Bilderrahmen genommen und *verdeckt* auf das große Sofa auf dem Spielfeld gelegt. Die Karte, die jetzt im Bilderrahmen zu sehen ist, zeigt den augenblicklichen möglichen Erben! Um zu gewinnen, muß der Spieler versuchen, aus der Haustür zu entkommen, ohne meuchlings abgemurkst zu werden. Das letzte Stündlein einer Figur hat geschlagen, wenn sie in eine Falle tappt.

Hinweis: Im Verlauf des Spiels werden sich die Portraits oft abwechseln. Planen Sie Ihre Flucht aus dem Anwesen so, daß just zu dem Zeitpunkt Ihr Portrait im Rahmen erscheint, zu dem Sie die Villa verlassen.

Um das Spiel zu beginnen, würfelt jeder Spieler mit beiden Würfeln. Wer die höchste Zahl hat, beginnt. Dann ist der Spieler links von ihm/ihr an der Reihe.

Wer an der Reihe ist

Man würfelt mit beiden Würfeln und bewegt zwei *verschiedene* Figuren, eine für jeden Würfel. Jede Figur wird immer genau der gewürfelten Augenzahl entsprechend bewegt. Würfelt man zum Beispiel eine 4 und eine 6, bewegt man eine Figur 4 Felder und eine andere 6 Felder. Siehe *Regeln für die Bewegung der Spielfiguren* weiter unten.

Wichtig: Man kann *jede* Spielfigur im Spiel bewegen – nicht nur die eigene! Lassen Sie die anderen *auf keinen Fall* wissen, welches Ihre Figuren sind. Dann haben Sie vielleicht eine bessere Chance, zu entkommen, wenn Ihr Portrait im Rahmen erscheint! Versuchen Sie, die Figuren Ihrer Gegner auf die Fallenfelder zu bugsieren, damit sie dort abgemurkst werden!

Pasch würfeln

Wirft man einen Pasch (die gleiche Zahl auf beiden Würfeln), macht man Folgendes:

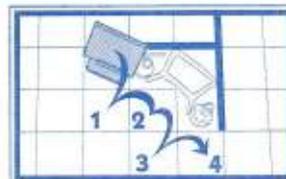
* *Man darf das Portrait auswechseln!* Die Karte mit dem vordersten Portrait wird als letzte hinter den Stapel gesteckt. Ein neues Portrait ist zu sehen! (Sie müssen das Portrait aber nicht auswechseln, wenn Sie nicht wollen.)

UND

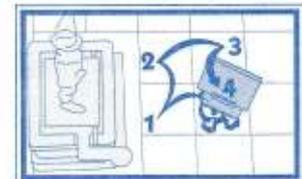
* *Entweder* eine Figur die gesamte Augenzahl beider Würfel ziehen, oder *zwei* Figuren (eine Figur pro Würfel). Man hat also die Wahl.

Regeln für die Bewegung der Spielfiguren

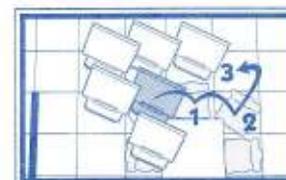
1. Jedes Quadrat auf dem Spielfeld zählt als ein Feld, wenn man würfelt. Figuren können horizontal oder vertikal bewegt werden, aber *nicht* diagonal. Siehe Figur 13.
 2. Alle Figuren *müssen* von den 'Roter Stuhl'-Startfeldern bewegt werden, bevor eine Figur ein zweites mal bewegt oder auf eine Fallenfeld gesetzt werden kann.
 3. Eine Figur *kann nicht* innerhalb eines Spielzugs zweimal auf demselben Feld landen oder darüber gehen (einschließlich des Feldes, von dem der Spielzug ausging). Siehe Figur 14.
 4. Spielfiguren können *nicht* auf ein Feld gesetzt werden oder es überspringen, wenn sich darauf eine andere Figur oder eins der Möbelstücke, die auf dem Spielfeld abgebildet sind, befinden (z. B. Tische, Sofas, Stühle, Vasen, ein Schreibtisch, eine goldene Statue oder eine Staffelei).
- Ausnahme:* Man kann seine Figur ausschließlich in dem Fall auf ein 'Roter Stuhl'-Startfeld setzen, wenn man von einer anderen Figur blockiert wird. Siehe Figur 15.
5. Spielfiguren *können* auf Teppiche gesetzt werden.
 6. Spielfiguren können *nicht* durch die Wände auf dem Spielfeld gehen. Siehe Figur 16.
 7. Ihr Spielzug ist beendet, nachdem Sie zwei Spielfiguren bewegt haben (oder eine Figur – siehe *Pasch würfeln*).



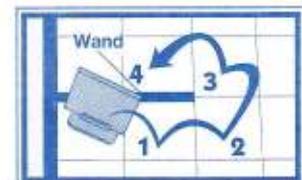
Figur 13. Ein zulässiger Spielzug mit 4.



Figur 14. Ein unzulässiger Spielzug mit 4: Rückkehr zu dem Feld, von dem man seinen Spielzug begann.



Figur 15. Sie sind von anderen Figuren blockiert: um Ihren Spielzug mit 3 zu beenden, müssen Sie auf die beiden 'Roter Stuhl'-Startfelder gehen, um ein leeres Feld zu erreichen.



Figur 16. Ein zulässiger Spielzug mit 4 um eine Wand herum.



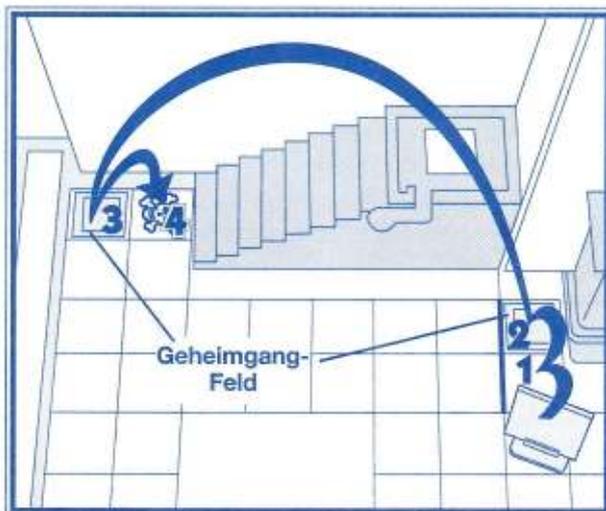
Geheimgang-Felder

Es gibt insgesamt fünf Geheimgangfelder, auf jedem ist eine Holztür abgebildet. Wenn Sie begonnen haben, Fallenkarten zu sammeln, können Sie die Geheimgänge benutzen, um die Figuren Ihrer Gegner dichter an die Fallenfelder zu manövrieren, für die Sie die entsprechenden Fallenkarten haben.

Sie dürfen jede Figur bewegen, um auf ein Geheimgangfeld zu gelangen. Dann können Sie Ihre Figur ein Geheimgang-Feld weiter ziehen. Diese '1' müssen Sie vom Ergebnis Ihres Wurfs abziehen. Wenn Sie danach noch weiter ziehen können, verwenden Sie dazu die restliche Augenzahl Ihres Wurfs.

Zum Beispiel: In Figur 17 hatten Sie eine 4 gewürfelt. Ziehen Sie eine Figur zwei Felder auf das Geheimgang-Feld, springen auf ein weiteres Geheimgang-Feld für die Augenzahl '1' und gehen dann ein Feld weiter, als das Geheimgang-Feld, um Ihren kompletten Spielzug mit '4' zu beenden.

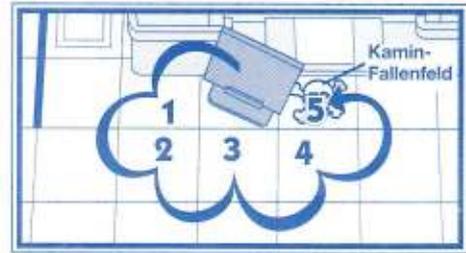
Figur 17



Fallenfelder

Es gibt fünf Fallenfelder, auf jedem ist ein farbiger Schädel abgebildet. Mit diesen Fallenfeldern können Sie die Figuren Ihrer Gegner um die Ecke bringen!

Sie können jede beliebige Figur auf ein Fallenfeld bewegen, vorausgesetzt, Sie kommen mit der genauen Augenzahl auf das Feld. Siehe Figur 18. Sie können entweder die Figur eines Gegners auf ein Fallenfeld bringen, oder Ihre eigene Spielfigur (insbesondere, wenn Sie Ihren Gegnern vorgaukeln wollen, daß es sich dabei gar nicht um Ihre eigene Figur handelt – siehe *Bluffen* auf Seite 12). Befinden Sie sich erst einmal auf einem Fallenfeld, brauchen Sie eine Fallenkarte, damit die Falle zuschnappt.



Figur 18

Mit der gewürfelten Zahl Fünf kann man die Figur genau auf das Kamin-Fallenfeld bewegen!

Aufnehmen von Fallenkarten

Landet man zu Beginn des Spiels zum ersten Mal auf einem Fallenfeld, nimmt man eine Fallenkarte. Entspricht die Karte dem Fallenfeld, auf dem man gerade ist, kann man diese Karte ausspielen. Dazu legt man die Karte *offen* auf einen Ablagestapel auf dem vorderen Rasen und läßt die Falle zuschnappen (siehe *Wie man eine Falle zuschnappen läßt* auf Seite 11). Man kann die Karte aber auch für später aufbewahren.

Wenn man eine Jokerkarte aufnimmt, kann man die Falle auch zuschnappen lassen. (Eine Jokerkarte gilt bei jeder Falle! Siehe Figur 19.)



Figur 19

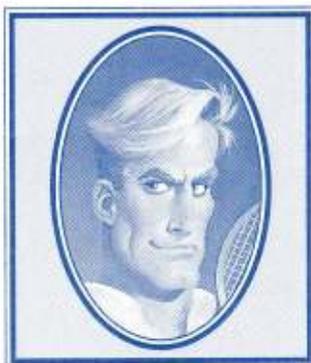
Um die Bücherschrank-Falle zuschnappen zu lassen, spielt man entweder die Bücherschrank-Fallenkarte aus, oder eine Jokerkarte!

Entspricht die Karte nicht der Falle, kann man sie auch nicht zuschnappen lassen – man verkündet nur, daß es die falsche Karte ist und behält sie, um sie bei passender Gelegenheit später auszuspielen!

* Wenn man das nächste Mal auf einem Fallenfeld landet und hat **nicht** die richtige Fallenkarte oder einen Joker auf der Hand, zieht man eine Karte vom Stapel mit den Fallenkarten. Paßt sie, kann man die Falle zuschnappen lassen.

Wichtig: Man kann *nicht* innerhalb desselben Spielzugs erst eine Karte ziehen und dann eine Karte ausspielen, die man schon auf der Hand hatte .

* Hat man schon die entsprechende Fallenkarte oder Jokerkarte auf der Hand, wenn man auf dem Fallenfeld landet, kann man sie ausspielen und die Falle zuschnappen lassen.



* Zieht man eine Detektivkarte statt einer Fallenkarte oder einer Jokerkarte, wenn man auf einem Fallenfeld gelandet ist, zieht man die Figur des Detektivs ein Feld weiter in Richtung auf die Haustür und legt die Detektivkarte auf den Ablagestapel. Dann zieht man eine weitere Karte vom Stapel mit den Fallenkarten. *Hinweis:* Sollte die Figur des Detektivs das Feld "Ende des Spiels" erreichen, ist das Spiel sofort zu Ende – keine weitere Karte darf mehr ausgespielt werden! (Siehe Gewinner des Spiels auf Seite 12.)

Falls die Karten auf dem Stapel ausgehen sollten, werden die Karten vom Ablagestapel gemischt und verwendet.

Regeln für das Bewegen der Figuren und Zuschnappen der Fallen:

1. Man kann eine Falle nur dann zuschnappen lassen um eine Figur abzumurksen, wenn man diese Figur im laufenden Spielzug auf das Fallenfeld bewegt hat.

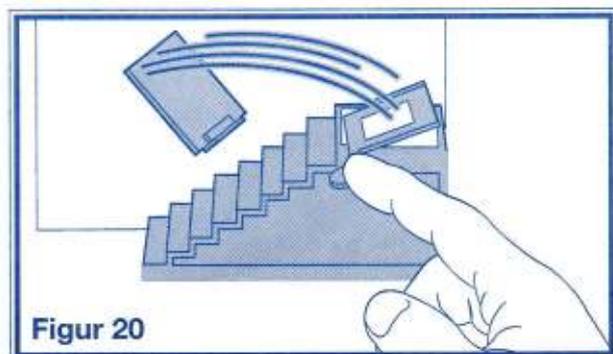
Zum Beispiel: Zu Beginn ihres Spielzugs merkt Lisa, daß sich die Figur eines Gegners schon auf dem Fallenfeld des Bücherschranks befindet. Obwohl Lisa die entsprechende Karte für die Falle des Bücherschranks hat, kann sie sie nicht ausspielen, um die Figur zu beseitigen, denn sie hat die Figur des Gegners nicht in dieser Runde auf das Fallenfeld bewegt. (Sie könnte allerdings die Figur vom Fallenfeld des Bücherschranks herunter bewegen. Dann kann ein anderer Spieler mit entsprechender Karte die Figur wieder auf das Fallenfeld zurück bewegen und die Falle zuschnappen lassen, wenn er/sie an der Reihe ist.)

2. Wenn man auf ein Fallenfeld geht, ist der Spielzug zu Ende, wenn man eine Fallenkarte ausspielt und die Falle zuschnappt. Man muß unbedingt zuerst seine erste Figur bewegen, eventuell eine Karte dafür ausspielen und eine Falle zuschnappen lassen, bevor man die zweite Figur bewegen kann!

Wie man eine Falle zuschnappen läßt

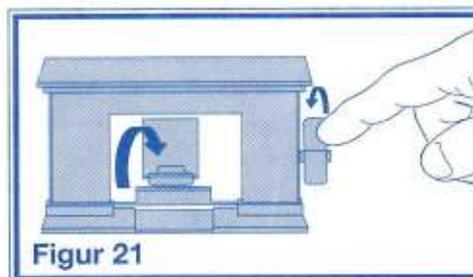
Um eine Falle zuschnappen zu lassen, macht man Folgendes:

* **Treppe:** Man bewegt die Figur die Treppe herauf zum blauen Feld und drückt den Fingerhebel, um die Figur die Treppe herunterzuwerfen. Siehe Figur 20.



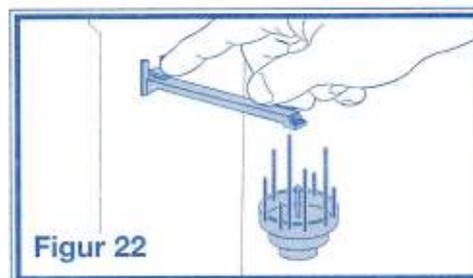
Figur 20

* **Kamin:** Man bewegt die Figur auf den roten Aufkleber auf der Falle und drückt den Fingerhebel zurück, um die Figur in den Kamin zu schleudern. Siehe Figur 21.



Figur 21

* **Kronleuchter:** Man drückt den Fingerhebel, um den Kronleuchter fallen zu lassen. Siehe Figur 22.



Figur 22

* **Statue:** Man drückt den Fingerhebel, um die Statue umzustürzen. Siehe Figur 23



Figur 23

* **Bücherschrank:** Man bewegt die Figur die Leiter herauf bis auf das dunkelrote Feld und drückt den Fingerhebel auf der Rückseite des Bücherschranks, um die Leiter umzustürzen. Siehe Figur 24.



Figur 24



Portrait an der Wand hängt, wenn der Detektiv das Feld "Ende des Spiels" erreicht.

"Abgemurkste" Figuren

Nachdem eine Falle zugeschnappt ist, ist das Spiel für die entsprechende Figur aus! Sie ist automatisch aus dem Spiel. Die Falle wird für das nächste Opfer bereit gemacht. Der Spieler, dem die dahingeraffte Figur gehört, muß die entsprechende Charakterkarte ablegen, indem er sie *offen* neben das Spielfeld legt und die dazugehörige Spielfigur oben drauf setzt. Erscheint während des Spiels das Portrait der ermordeten Figur im Portraitrahmen, wird es herausgenommen und *verdeckt* auf das große Sofa des Spielfelds gelegt.

Wer seine letzte Charakterkarte verliert, ist ganz aus dem Spiel ausgeschieden und muß alle Fallenkarten ablegen, die er/sie noch hat (außer in einem Spiel mit 2 Spielern – siehe *Wie man mit 2 Spielern spielt* auf diese Seite 12.)

Bluffen

Natürlich möchte man verhindern, daß die anderen Spieler herausfinden, welche Figuren einem denn gehören, und deswegen kann man *BLUFFEN*, indem man Figuren, die einem gar nicht gehören, in Richtung auf die Haustür des Anwesens bewegt.

Bluffen auf Fallenfeldern: Man kann auch bluffen, indem man seine eigenen Figuren auf Fallenfelder stellt! Dann zieht man eine neue Karte, auch wenn man die passende Karte oder eine Jokerkarte auf der Hand hat. Paßt sie, ist man natürlich nicht so blöd und benutzt sie! Sonst würde man sich doch selber um die Ecke bringen! Man tut also so, als ob es die falsche Karte ist und behält sie! So ist die eigene Figur in Sicherheit und man bekommt obendrein noch eine extra Fallenkarte!

Gewinner des Spiels

Um zu gewinnen, muß Ihre Figur das Anwesen verlassen und auf dem Feld "Ende des Spiels" landen, wenn das eigene Portrait an der Wand zu sehen ist. (Übrigens muß man nicht mit der exakten Augenzahl auf diesem Feld landen.)

Außerdem kann man gewinnen, wenn die eigene Spielfigur als letzte überlebt, oder falls das eigene

Wie man mit 2 Spielern spielt

In einem Spiel mit zwei Spielern erhält jeder zunächst vier Charakterkarten, so wie in einem normalen Spiel: die Spieler können sich ihre Karten ansehen, dürfen sie aber den anderen Spieler, bzw. die andere Spielerin nicht sehen lassen.

Dann werden an jeden der beiden Spieler zusätzlich noch zwei *Reservekarten* ausgegeben, die sie *verdeckt* vor sich hinlegen. Diese *Reservekarten* müssen während des ganzen Spiels *verdeckt* liegen bleiben – nicht ansehen! (Auch wenn man alle Charakterkarten verliert, die man auf der Hand hat, kann man sich die verdeckten Karten *nicht* ansehen.) Die Spieler bewegen alle 12 Figuren, wie im normalen Spiel.

Verliert man seine letzte Charakterkarte, wird weitergespielt, bis:

- (a) eine Spielfigur das "Ende des Spiels"-Feld erreicht, während das dazugehörige Portrait im Rahmen sichtbar ist, oder
- (b) nur eine Spielfigur auf dem Spielfeld übrig ist, oder
- (c) die Detektivfigur das "Ende des Spiels"-Feld erreicht.

Hält einer der Spieler die Charakterkarte der Figur, die gewonnen hat, auf der Hand, ist er/sie der Sieger! Hat keiner von beiden die entsprechende Karte auf der Hand, werden die *verdeckten Reservekarten* umgedreht. Wer die Reservekarte hat, die zur richtigen Spielfigur gehört, hat gewonnen!

Aufbewahrung des Spiels

Ist das Spiel zu Ende, werden Kamin, Kronleuchter und die Balkenkonstruktion, der Portraitrahmen, die Statue und der Bücherschrank vom Spielfeld abgenommen. Dann wird das Oberteil der Treppe mit Rand (B) abgenommen. Vorsichtig die rechte Rückwand (die Kronleuchterseite) abnehmen, dann die übrige Wand in einem Stück abnehmen, so daß die Treppe noch an der linken Rückwand und der mittleren Wand hängt. Alle Teile werden bis zum nächsten Spiel in die Schachtel gelegt.

MB
SPIELE

© 1994 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch den MB Geschäftsbereich der
Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, 59494 Soest.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH,
Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.