

Großstadt- dschungel



WÜRFEL-KRIMI

von Reiner Knizia



GMEINER



Spielanleitung

Millionenraub

Seit Tagen beherrscht nur ein Thema die Medien der Stadt: Am helllichten Tag hat eine bewaffnete Bande aus dem Kunstmuseum fünf wertvolle Gemälde geraubt. Die Polizei steht unter enormem Druck. Es gilt, die Diebe schnellstmöglich aufzuspüren und die millionenschwere Beute sicherzustellen!

Mehrere Kriminalbeamte werden auf den Fall angesetzt, um an verschiedenen Orten in der Stadt zu ermitteln. Diese haben aber nicht nur das gemeinsame Ermittlungsziel im Auge, sondern auch ihren ganz persönlichen Vorteil. Denn dem cleversten Ermittler im Großstadtdschungel winken am Ende Ruhm und Ehre ...

Spielinhalt

»Großstadtdschungel« ist ein Würfel-Krimispiel für 2 bis 4 Spieler. Es umfasst:

- 1 Einsatzzentrale
- 25 Ortskarten
- 4 Ortstafeln
- 4 Ermittlerkarten
- 4 Ermittlungswürfel
- 20 schwarze Plättchen
- 40 Punktechips (20 x 1, 20 x 5)
- 1 Suspendierungsmarke



Spielvorbereitung

Die Einsatzzentrale wird in die Mitte gelegt.

Die Ortskarten werden gemischt. Fünf Ortskarten kommen ungesehen zurück in die Schachtel – *an diesen Orten sind die Täter und ihre Beute zu finden.*

Die restlichen Ortskarten bilden einen verdeckten Vorratsstapel. Vier Ortskarten werden aufgedeckt. Diese Orte werden angesagt und offen in der Mitte ausgelegt – *an diesen Orten beginnen die Ermittlungen.*

Die Ermittlungswürfel, die Plättchen, die Punktechips und die Suspendierungsmarke werden bereitgelegt. Die Ortstafeln kommen erst am Ende ins Spiel, um die Beute sicherzustellen.

Die Ermittlerkarten kommen nur in der Spielerweiterung zum Einsatz – *die wir sehr empfehlen!*



Einsatzzentrale



Ortskarte (Beispiel)

Spielablauf

Ein Spieler beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn reihum gespielt. Wer an die Reihe kommt, macht Folgendes:

Erster Wurf: Der Spieler wirft alle vier Würfel. Anschließend kann der Spieler eine beliebige Zahl der Würfel (auch keinen oder alle) auf den Feldern der offenen Ortskarten und auf der Einsatzzentrale ablegen.

Wie Würfel abgelegt werden, wird später noch genau beschrieben.

Zweiter Wurf: Hat der Spieler nicht bereits alle Würfel abgelegt, wirft er nun alle übrigen Würfel erneut. Anschließend kann der Spieler wiederum eine beliebige Zahl dieser Würfel ablegen.

Nach dem zweiten Wurf ist der Spieler allerdings gezwungen, Felder auf den Ortskarten zu belegen, solange er dort nicht bereits insgesamt zwei Felder mit Würfeln belegt hat – Würfel auf

der Einsatzzentrale zählen hierbei nicht. Ist der Spieler dazu nicht in der Lage, muss er die Suspendierungsmarke nehmen (gegebenenfalls auch von einem anderen Spieler) und vor sich legen (*siehe Suspendierung!*).

Plättchen ablegen und Punkte sammeln: Anschließend legt der Spieler auf alle Felder der Ortskarten, auf denen Würfel liegen, ein Plättchen und nimmt dafür die Würfel zurück. Auch die Würfel von der Einsatzzentrale nimmt der Spieler zurück. Auf die Einsatzzentrale werden keine Plättchen gelegt. Stattdessen erhält der Spieler sofort Punkte für die dort abgelegten Würfel:

- 1 Würfel: 0 Punkte
- 2 Würfel: 2 Punkte
- 3 Würfel: 3 Punkte
- 4 Würfel: 4 Punkte

Alle Punkte werden im Spielverlauf mit Hilfe der Punktechips vergeben. Jeder Spieler behält seine Punktechips vor sich. Bei Aufforderung muss der Spieler zu erkennen geben, wie viele Punkte er mit seinen Punktechips bereits gesammelt hat.

Abgeschlossene Ermittlungen: Am Ende seines Zugs prüft der Spieler, ob es Ortskarten gibt, auf denen alle Felder mit Plättchen belegt sind. In diesem Fall hat der Spieler die Ermittlungen dort erfolgreich abgeschlossen. Der Spieler entfernt die dortigen Plättchen, nimmt diese Ortskarten und legt sie verdeckt in einem Stapel vor sich ab. Diese Ortskarten dürfen im weiteren Spielverlauf nicht mehr angeschaut werden – sie bringen dem Spieler am Spielende Siegpunkte. Für jede genommene Ortskarte deckt der Spieler eine neue Ortskarte vom Vorratsstapel auf, sagt den neuen Ort an und legt die Ortskarte aus, so dass es immer vier offene Ortskarten gibt. Wenn der Vorratsstapel aufgebraucht ist, wird mit weniger als vier Ortskarten weitergespielt.

Damit endet der Zug des Spielers, und es kommt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an die Reihe.

Das Ablegen der Würfel

Ermittlungssymbole: Vier Seiten jedes Würfels zeigen Ermittlungssymbole: Tatwerkzeug, Zeuge, Spuren, Labor.



Um einen Würfel auf ein Feld einer Ortskarte zu legen, muss das Ermittlungssymbol auf dem Würfel mit dem Symbol des Feldes übereinstimmen. Es dürfen nur unbesetzte Felder belegt werden, auf denen noch kein Plättchen liegt.

Polizeimarken: Die zwei restlichen Seiten jedes Würfels zeigen je eine Polizeimark.

Um einen Würfel auf die Einsatzzentrale zu legen, muss der Würfel die Polizeimark zeigen – *durch besonderen Einsatz kann man zusätzliche Anerkennung ernten!*



Sonderermittlung: Je zwei Polizeimarken, die gemeinsam in einem Wurf auftreten, können auch dazu verwendet werden, um ein Feld mit einem beliebigen Symbol auf einer Ortskarte zu belegen. Einer der beiden Würfel mit der Polizeimark wird dann auf das Feld gelegt, der andere Würfel mit der Polizeimark wird auf dem Bild der Ortskarte abgelegt.

Achtung: Gegebenenfalls ist der Spieler nach dem zweiten Wurf gezwungen, die Möglichkeit zur Sonderermittlung zu nutzen, um Felder auf den Ortskarten zu belegen, solange er dort nicht insgesamt zwei Felder mit Würfeln belegt hat (je zwei Würfel mit Polizeimarken belegen ein Feld!).

Suspendierung

Hat ein Spieler, wenn er an die Reihe kommt, die Suspendierungsmark vor sich liegen, zählen die Polizeimarken auf den Würfeln für ihn nicht. Der Spieler kann daher keine Würfel auf die Einsatzzentrale legen und auch keine Sonderermittlungen durchführen. Der suspendierte Spieler muss alle



Ermittlungssymbole, die er würfelt, sofort auf den Ortskarten ablegen, sofern dies möglich ist – *der Suspendierte muss jetzt erst einmal beweisen, was er kann!*

Hat der Spieler am Ende seines Zugs dann mindestens zwei Felder der Ortskarten mit Würfeln belegt, darf er die Suspendierungsmarke zurücklegen; andernfalls muss der Spieler die Marke behalten.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der Vorratsstapel an Ortskarten aufgebraucht ist und die Ermittlungen auf der letzten offenen Ortskarte abgeschlossen sind, so dass nur noch die Einsatzzentrale ausliegt. Damit sind alle Ermittlungen abgeschlossen.

Die Täter + Beute: Nun geht es noch um die Festnahme der Täter und die Sicherstellung der Beute. Jeder Spieler erhält dazu eine Ortstafel und fünf Plättchen. Abgeschildert von den anderen Spielern versucht jeder Spieler, jene fünf Orte auf seiner Ortstafel mit Plättchen zu belegen, die er noch in der Schachtel vermutet – die also im Rahmen der Ermittlungen nicht aufgesucht wurden.



Ortstafel (Beispiel)

Wenn alle Spieler fertig sind, gibt jeder die Sicht auf seine Ortstafel frei. Die fünf Ortskarten werden aus der Schachtel genommen, um die Lösung zu ermitteln. Für jeden Ort, den ein Spieler richtig hat, erhält er 2 Punkte. Hat nur ein Spieler einen bestimmten Ort richtig, erhält er dafür sogar 4 Punkte.

Gesamtwertung: Nun zählen alle Spieler die Punkte ihrer Chips und ihrer Ortskarten zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel und wird zum Polizeioberkommissar befördert – *herzlichen Glückwunsch!*

Spielerweiterung: Ermittlerkarten

Spezielle Fähigkeiten: Hierfür kommen die Ermittlerkarten ins Spiel. Während der Spielvorbereitung wählt jeder Spieler eine der Ermittlerkarten und legt sie mit dem Ermittlungssymbol nach oben vor sich ab. Ungenutzte Karten kommen zurück in die Schachtel. Die Ermittlerkarte gibt jedem Kriminalbeamten eine spezielle Fähigkeit:



Am Ende seines Zugs darf der Spieler nämlich ein zusätzliches Plättchen auf ein unbesetztes Feld einer offenen Ortskarte legen, dessen Symbol mit dem Ermittlungssymbol auf seiner Ermittlerkarte übereinstimmt. Wenn der Spieler seine Ermittlerkarte einsetzt, muss er sie allerdings umdrehen, so dass das Ermittlungssymbol nicht mehr zu sehen ist – andernfalls bleibt seine Ermittlerkarte weiterhin mit dem Ermittlungssymbol nach oben liegen.

Erst wenn alle Spieler ihre spezielle Fähigkeit eingesetzt und ihre Ermittlerkarte umgedreht haben, werden am Ende des entsprechenden Zugs alle Karten wieder aufgedeckt, so dass sie die Ermittlungssymbole zeigen und erneut eingesetzt werden können – *zeigen Sie abermals, was Sie drauf haben!*

Hinweis: Der in diesem Spiel geschilderte Kriminalfall hat nie stattgefunden. Alle Personen, Orte und Handlungen sind frei erfunden. Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Personen sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.
© 2022 – Gmeiner-Verlag GmbH, Im Ehnried 5, 88605 Meßkirch. Telefon 07575/2095-0, info@gmeiner-verlag.de. Alle Rechte vorbehalten.
Autor: 2022, Dr. Reiner Knizia. Alle Rechte vorbehalten. Redaktion: Frank Liebsch. Spielgestaltung: Katrin Lahmer, unter Verwendung folgender Bilder: Einsatzzentrale: © Maxim / Adobe Stock und oberlicks / Adobe Stock. Ermittlerkarten: © Good Studio / Adobe Stock. Schachtelgestaltung: Katrin Lahmer, unter Verwendung folgender Bilder: © Marco Martins / Adobe Stock und steo-svetlane / pixabay. Produktion: Bookwise, München. EAN 42 602 2058 182 6

Lust auf weitere Ermittlungen?



von
Reiner Knizia

KURZER PROZESS

Krimi-Kartenspiel

für clevere Ganov

 **GMEINER** SPANNUNG

EAN 42 6022058 160 4



von
Reiner Knizia

HEISSE WARE

Krimi-Kartenspiel

für clevere Schmuggler

 **GMEINER** SPANNUNG

EAN 42 6022058 164 2

Diese und weitere Krimispiele sind im Handel oder im Webshop des Gmeiner-Verlags erhältlich: www.gmeiner-verlag.de.
Gmeiner-Verlag GmbH, Im Ehnried 5, D-88605 Meßkirch
Telefon: +49 7575 2095 0 / E-Mail: info@gmeiner-verlag.de