

DETECTIVE™

Charlie

Spielüberblick

Charlie Holmes braucht eure Hilfe, um den Fall zu lösen! Seltsame Dinge gehen vor in Rätselstadt und die Übeltäter müssen gefasst werden!

Gehe zu den Einwohnern der Stadt und befrage sie. Jeder hat einen Hinweis, der euch hilft, den Fall zu lösen. Aber behaltet die Uhr im Auge und verliert keine Zeit: **Detektivin Charlie** versucht, genau um 5 Uhr wieder auf der Polizeiwache sein. Sie will doch die Teestunde nicht verpassen!



Karte von Rätselstadt

- 1 STRAND
- 2 HÖHLEN
- 3 DSCHUNGEL
- 4 STADT
- 5 OBSTGARTEN
- 6 BÜCHEREI



Spielmaterial

1 WÜRFEL



1 AUFSTELLER

DETEKTIVIN CHARLIE HOLMES



1 TASCHENUHR



6 „ÜBELTÄTER“-
UMSCHLÄGE

1 POLIZEIWACHE



1 DETEKTIV-
NOTIZBUCH



In jedem der 6 Fall-Kartenstapel:

1 FALLKARTE

Titel des Falls



Die Geschichte des Betroffenen



Ort der Übeltat: **Strandstrand**
 Zeit der Übeltat: **letzte Nacht**
 Größe der Streifen: **sehr lang**

...mit meiner Tochter gesprochen
 als aufgewacht, als ich die
 Bier ausgelegt habe. Aber ich bin
 f. borno, nachdem mein Baby
 spielte mit jenem rosa Sand
 righokumen ist!

...mache hat, hat Fußabdrücke
 auf dem Strand hinterlassen.
 Findet die Person und sagt mir, ob der
 rosa Sand meinem Baby schaden kann!

Vorderseite

Rückseite

Informationen zum Fall

8 ZEUGENKARTEN



Rückseite

Das sagt der Zeuge



Vorderseite

Name des Zeugen

8 KARTEN MIT VERDÄCHTIGEN

Titel des Falls



Rückseite



Vorderseite

Informationen über den Verdächtigen

Beruf: **Straßenhändler**

Körpergröße: **!**

Fußspure: **!**

2 ODER 3 BEWEISKARTEN

(ihr legt sie unter die passende Zeugenkarte)



Zeugenkarte
Vorderseite



Beweiskarte
Vorderseite

Vorbereitung



Wichtig: Dreht die Karten noch nicht um!
Schaut sie euch vor dem Spiel nicht an!
Alle Fall-Kartenstapel werden auf dieselbe
Weise gespielt.

Wählt einen Fall-Kartenstapel aus der Spielschachtel und entfernt dessen Folie.

Die Fälle sind nach steigender Schwierigkeit nummeriert. Am besten spielt ihr sie in dieser Reihenfolge. Jeder Fall kann nur einmal gespielt werden.

In der Reihenfolge, wie die Karten im Deck liegen, legt ihr sie auf den Tisch.

- 1 Die Fallkarte legt ihr in die Mitte des Tisches.
- 2 Die 8 Zeugenkarten legt ihr verdeckt in einem Kreis um die Fallkarte, in der Reihenfolge der Nummern auf ihren Rückseiten.

3 Schiebt die Beweiskarten unter die Zeugenkarten mit der passenden Nummer. Das Symbol auf der Beweiskarte zeigt die passende Zeugenkarte.

4 Steckt die 8 Verdächtigenkarten in die Schlitze der Polizeiwache. Die Unterlagen zu jedem Verdächtigen werden nämlich von der Polizei untersucht und die Polizisten warten auf Detektivin Charlies Anweisungen, sie sich genau anzusehen!

5 Stellt den Aufsteller von Detektivin Charlie vor die Zeugenkarte Nummer 1.

6 Legt den Würfel und die Taschenuhr in die Nähe des Kreises der Zeugenkarten. Stellt den Zeiger der Uhr auf die 12.

7 Der älteste Spieler liest beide Seiten der Fallkarte laut vor. Er beginnt mit dem Titel des Falls. Jetzt kann es losgehen!

Spielziel

Detective Charlie ist ein Spiel, bei dem ihr alle gemeinsam einen Fall lösen müsst. Ihr seid abwechselnd am Zug, um Detektivin Charlie mit dem Würfel zu bewegen und Zeugen zu befragen. Zeugen helfen euch dabei, Verdächtige nacheinander auszuschließen, bis schließlich nur 1 übrig bleibt: der Übeltäter! Ihr könnt eure Lösung am Schluss überprüfen, indem ihr die im Umschlag versteckte Übeltäterkarte lest. Der Umschlag hat die Nummer eures Falls.



Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, bis nur noch 1 Verdächtiger in der Polizeistation übrig ist. Beginnend beim ersten Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn seid ihr nacheinander am Zug, würfelt und macht das, was der Würfel vorschreibt. **Der Spieler, der am Anfang die Fallkarte vorgelesen hat, ist der erste Spieler.**

Wenn du am Zug bist, würfelst du und befolgst, was der Würfel zeigt:

1

→ **1 oder 2:** Bewege Detektivin Charlie so viele Zeugenkarten weiter, wie die Zahl auf dem Würfel zeigt. Die Richtung darfst du dir aussuchen. Decke anschließend die Karte auf, vor der Detektivin Charlie angehalten hat, und lies den Text auf der Karte

2

laut vor.

Gemeinsam müsst ihr dann überlegen, ob ihr einen oder mehrere Verdächtige ausschließen könnt (das wird auf der nächsten Seite erklärt). Dann legst du die Zeugenkarte wieder verdeckt an ihren Platz.

Beende deinen Zug, indem du den Würfel an den Spieler zu deiner Linken gibst.



→ **Uhr:** Eure Untersuchung kommt ins Stocken! Bewege den Zeiger auf der Uhr um 1 Stunde vorwärts. Dein Zug ist beendet. Gib den Würfel an den Spieler zu deiner Linken weiter.



→ **Uhr + ?:** Bewege den Zeiger der Taschenuhr um 1 Stunde weiter und setze dann Detektivin Charlie vor eine Zeugenkarte deiner Wahl. Decke die Karte auf und lies den Text darauf laut vor.

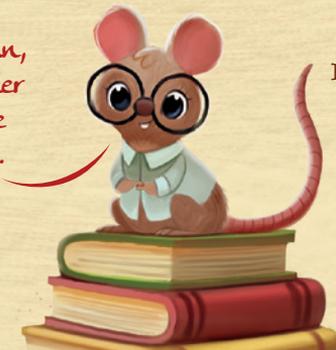
Danach dürft ihr einen oder mehrere Verdächtige ausschließen. Beende deinen Zug, indem du den Würfel an den Spieler zu deiner Linken gibst.

Nachdem du gewürfelt hast, machst du also, was der Würfel sagt, und vielleicht könnt ihr danach einen oder mehr Verdächtige ausschließen. Anschließend ist der nächste Spieler zu deiner Linken an der Reihe. Jetzt darf dieser Spieler würfeln!

→ **Eine Aussage vorlesen:** Wenn ihr eine Zeugenkarte nach dem Lesen zurücklegt, solltet ihr euch die Nummer der Karte merken, damit ihr nicht versehentlich wieder dort hingehet und dieselbe Aussage lest. Manchmal wird euch das Spiel aber auch auffordern, zu einem bestimmten Zeugen zurückzukehren, den ihr vielleicht schon befragt habt (zum Beispiel, um eine Beweiskarte anzuschauen, die unter ihm liegt).

→ **Einen Verdächtigen ausschließen:** Nachdem eine Zeugenkarte vorgelesen wurde, könnt ihr überlegen, ob ihr einen oder mehrere Verdächtige für unschuldig haltet. Entfernt ihre Karte aus der Polizeiwache und legt sie beiseite. Gute Arbeit, denn jetzt seid ihr dem Übeltäter etwas näher gekommen! Nicht jede Aussage wird dazu führen, dass ihr Verdächtige ausschließen könnt, manchmal müsst ihr sogar mehrere Aussagen lesen, um einen oder mehrere unschuldige Verdächtige zu finden.

*Liebe Eltern, zögert nicht,
euren Kindern hilfreiche
Fragen zu stellen, damit
sie die Lösungen selber
herausfinden können!
Erinnert die Kinder daran,
dass eine Aussage wie „der
Täter“ auch immer „die
Täterin“ bedeuten kann.*



Hinweis

Wenn der Würfel Charlie vor einer Zeugenkarte anhalten lässt, bei der ihr schon wart und die ihr nicht erneut lesen wollt, könnt ihr gemeinsam entscheiden, den Uhrzeiger um 1 Stunde vorzuschieben, um stattdessen die Karte links oder rechts von Charlies Ort zu lesen. Das dürft ihr mehrmals in einem Fall machen, aber ihr müsst nicht.

Spielende

Wenn nur noch 1 Verdächtiger in der Polizeiwache übrig ist, haltet ihr ihn oder sie für den Übeltäter und das Spiel ist vorbei.

Habt ihr den richtigen Übeltäter gefunden?

Um das herauszufinden, öffnet ihr den Umschlag mit der Nummer des Falls, den ihr gerade spielt, und lest die Übeltäterkarte gemeinsam. Wenn ihr recht hattet: gut gemacht! Wenn ihr nicht recht hattet, ärgert euch beim nächsten Fall wird es besser! Bevor ihr den nächsten Fall auspackt, müsst ihr jetzt nur noch euer Detektiv-Notizbuch ausfüllen ...



Wie fülle ich das Detektiv-Notizbuch aus?

Sucht die Seite, die zu eurem gespielten Fall gehört, und füllt sie gemeinsam aus. Tragt die Stunde ein, die auf Charlies Taschenuhr am Spielende eingestellt war, und die dazugehörige Punktzahl, die auf der Liste auf dieser Seite steht.



Sobald ihr alle 6 Fälle gelöst habt, füllt ihr die letzte Seite des Notizbuchs aus und erfahrt, wie gut ihr gewesen seid!



5 Uhr oder früher

Ihr habt den Übeltäter rechtzeitig zur Teestunde mit Charlie und den Polizisten auf der Wache gefunden, toll gemacht! (5 Punkte)

6 Uhr

Als ihr auf der Polizeiwache eintrefft, sind die meisten Polizisten noch da, aber der Tee ist leider kalt. (4 Punkte)

7 Uhr

Als ihr zur Polizeiwache kommt, sind leider keine Plätzchen mehr da. Die Polizisten haben sie alle aufgegessen, während sie auf euch gewartet haben. (3 Punkte)

Zwischen 8 und 11 Uhr

Als ihr die Polizeiwache betretet, ist sie ziemlich leer. Charlie ist enttäuscht, dass sie die Teestunde verpasst hat! (2 Punkte)

Mitternacht oder später

Ihr kommt völlig außer Atem auf der Polizeiwache an. Alle sind eingeschlafen, während sie auf euch gewartet haben. Charlie muss bis zum nächsten Tag warten, bis sie den Übeltäter nennen kann. (1 Punkt)

Falscher Übeltäter

Als ihr den Namen des Verdächtigen sagen wollt, kommt ein Wachtmeister herein, der eine andere Lösung hat. Ihr müsst die Hinweise missverstanden haben. Ihr habt den falschen Übeltäter ... (0 Punkte)

Danksagung



Loki möchte den Schulkindern von Ludres und Heillecourt danken, dass sie die Fälle mit Charlie gelöst haben.

Théo möchte Aurélie, Delphine und Mathilde für ihr Vertrauen, Marie und Steffie für die großartige Arbeit und Élodie für die Unterstützung danken. Das Spiel ist Olivia, Madeline und Gaspard gewidmet, den besten Detektiven!

Les Fées Hilares danken Mathilde und Théo für das Vertrauen und dem Team und den Familien des R de Jeux für die herzliche Aufnahme.

Kennt ihr schon die anderen
Loki-Spiele?



IMPRESSUM

Autor (Spielidee und Texte): Théo Rivière
Weitere Texte: Les Fées Hilares
Illustrator: Piper Thibodeau
Projektleiterin: Mathilde Audinet
Grafic-Designerin: Allison Machepy
Französisches Lektorat: Xavier Taverne, Aurélie Raphaël
Übersetzer: Michael Kröhnert

ihr findet uns hier



WWW.LOKI-KIDS.COM

© 2020 LOKI - Alle Rechte vorbehalten



Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG,
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, DEUTSCHLAND.

