

CITY OF ANGELS

SMOKE AND MIRRORS

ZUSÄTZLICHE REGELN UND ANMERKUNGEN

ERMITTLUNGSBOGEN

In den vorherigen Fällen mussten die Ermittler normalerweise „nur“ TÄTER, TATWAFFE und MOTIV ermitteln. Die 4 Fälle dieser Erweiterung erfordern komplexere Lösungen. Daher haben wir einen weiteren Block mit Ermittlungsbögen beigefügt. Als Ermittler in einem der 4 neuen Fälle benötigst du deinen bisherigen Ermittlungsbogen und zusätzlich ein Blatt des neuen Ermittlungsbogens. Wenn du den Fall löst, trägst du deine Vermutungen auf diesem neuen Ermittlungsbogen ein.



ZUSÄTZLICHE MARKER



Die 3 zusätzlichen Tatortmarkierungen und die 3 Ereignismarker benötigt ihr im Fall „Die mordenden Krähen“.



Die 2 Berichtsmarker benötigt ihr im Fall „Am Besten kalt serviert“.

Bewahre die Marker in den entsprechenden Fallschachteln auf, nachdem du sie aus dem Stanztableau gelöst hast.

VARIANTE: SCHUTZGELDKARTEN

Du kannst diese Variante in der klassischen Version einsetzen, um thematische und unvorhersehbare Momente zu schaffen, wenn ein Ermittler die Aktion SCHUTZGELD ERPRESSEN durchführt.

Wenn ein Ermittler diese Aktion durchführt, kann er wählen, ob er wie gewöhnlich das Geld nimmt oder stattdessen eine Schutzgeldkarte aufdeckt. Häufig gibt es durch die Karte mehr Geld oder weitere Vorteile, wodurch interessante Entscheidungen entstehen. Allerdings gibt es auch Karten, bei denen die Belohnung geringer ausfällt oder sogar komplett entfällt. Eine Schutzgeldkarte aufzudecken, ist riskant, schafft aber, interessante und thematische Momente.



VARIANTE: GLÜCKSSPIEL

Für diese Variante benötigst du 2 gewöhnliche sechsseitige Würfel (nicht im Spiel enthalten).

Wenn ein Ermittler an einem zwielichtigen Ort die Aktion SCHUTZGELD ERPRESSEN durchführt, kann er wählen, ob er wie gewöhnlich das Geld nimmt oder sich mit dem Geld im Glücksspiel versucht. Dazu würfelt er mit beiden Würfeln und addiert deren Werte. Das Ergebnis modifiziert die normale Schutzgeld-Zahlung wie folgt:

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
x2	+2	+1	-2	-1	-1	-2	+1	+1	+2	x2

Beispiel: Der Ermittler würde 4\$ erhalten, da an dieser Partie insgesamt 3 Ermittler und der Stichel teilnehmen. Er entscheidet sich dafür, sich mit dem Geld am Glücksspiel zu versuchen. Er würfelt eine „2“ und eine „6“, was zusammengerechnet „8“ ergibt. Daher erhält er nur 2\$ (2\$ weniger als den normalen Betrag). Bei 3, 4, 9, 10 oder 11 hätte er zusätzliche \$ erhalten können, bei einer 2 oder 12 den ursprünglichen Betrag sogar verdoppeln können (auf 8\$)!

Du kannst beide Varianten gleichzeitig in die klassische Version einbauen. Wenn ein Ermittler an einem zwielichtigen Ort die Aktion SCHUTZGELD ERPRESSEN durchführt, kann er wählen, ob er wie gewöhnlich das Geld nimmt, eine Schutzgeldkarte aufdeckt oder sich am Glücksspiel versucht.

IMPRESSUM

Autor: Evan Derrick • **Illustration:** Vincent Dutrait • **Entwicklung:** A.J. Porfirio

DEUTSCHE AUSGABE:

Grafikdesign: Ralf Berszuck • **Übersetzung:** Daniel Danzer

Lektorat: Irina Siefert und Stefan Stadler • **Realisation:** Stefan Stadler

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland,
unter der Lizenz von Van Ryder Games. © 2020 Van Ryder Games.

© der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele