

CITY OF ANGELS

Spielanleitung

WILLKOMMEN IN DER STADT DER ENGEL

„In dieser Stadt geht kaum n Tag rum, ohne dass irgend'n Schwachkopf dran glauben muss oder ne Puppe kaltgemacht wird. Gäß ja keine Engel, wenn nich n paar Leute die Bürde ihres irdischen Daseins abschütteln würden, oder?

Also, ich sag nich, dass hier nich mal n bisschen aufgeräumt werden könnte... da bin ich ganz bei dir! Aber wenn du's zu was bringen willst in dieser Stadt, kommste blitzsauber nich weit. Man muss sich schon auch mal die Hände schmutzig machen.

So läuft das einfach.

Oh, und Glückwunsch zum Detective!“

SHAUN, ALIAS „DER SCHEUE“

Bezahlter Spitzel



DER SPIELPLAN

Eine der Inspirationen für City of Angels war eine atemberaubende Illustration des Großraums Los Angeles, die 1932 von einem Künstler geschaffen wurde, von dem nur wenige je gehört haben: Karl Moritz Leuschner (1878-1940).

Der deutsche Einwanderer und Absolvent der Königlichen Akademie der Bildenden Künste in Berlin war vor allem für seine Lehren über Farbharmonie bekannt. Von seinen Werken ist dieses, betitelt „Greater Los Angeles: The Wonder City of America“ am bekanntesten. Leuschners „Landkarte“ war nie als ein genauer Straßenführer gedacht, sondern eher als ein „Führer zu Attraktionen und Sehenswürdigkeiten“, um Touristen und Industrie in die Region zu locken.

In verschiedene Gelbtöne getaucht und durch die Verwendung skurriler Bilder und einer surrealen Perspektive ist die Atmosphäre von Leuschners Karte ebenso provokativ wie ihr Inhalt, der so exzentrische Orte wie „Grauman's Chinese Theater“, „Gay's Lion Farm“ und „Slapsy Maxie's“ umfasst.

Vincent Dutrait verwendete Leuschners Karte (die jetzt öffentlich verwendbar ist) als Leinwand und verwandelte sie mit seinen eigenen künstlerischen Talenten in den atemberaubenden Spielplan, den ihr vor euch seht!

DANKSAGUNG

Zuerst kann ich Ihnen nicht sagen, wie glücklich es mich macht, dass Sie dies lesen und sich vielleicht darauf vorbereiten, City of Angels zu spielen. Der Ausdruck „Herzensprojekt“ ist etwas klischeehaft, fühlt sich in diesem Fall aber völlig gerechtfertigt an. City of Angels ist ein Projekt aus Leidenschaft, das über fünf Jahre gedauert hat. Obwohl es sich im Laufe dieser Zeit weiterentwickelt und verändert hat, ist der Kern des Spiels derselbe geblieben wie bei dem allerersten bauffälligen Prototypen, den ich im Oktober 2013 auf den Tisch gelegt habe. Ich machte mich daran, ein Spiel zu entwerfen, das (so gut es eine mit Pappe und Papier gefüllte Schachtel kann) das Gefühl eines Detektivs in den 1940er Jahren nachempfunden. Ich hoffe, Ihre Erfahrung mit dem Spiel beweist, dass ich, zumindest in einem kleinen Teil, erfolgreich war.

Die Inspirationen für das Spiel waren zahlreich, von klassischen „Noir“-Filmen wie „Der große Schlaf“, über die literarischen Werke von James Ellroy, dessen bahnbrechende Tetralogie „L.A. Quartett“ eine Pflichtlektüre für hartgesottene Krimiliebhaber ist, bis hin zu „L.A. Noire“ von Rockstar Games, dessen innovatives Verhörssystem den Ursprung für das AAK-System lieferte.

City of Angels verdankt diesen Werken sehr viel; ich hoffe, es wird seinen Vorlagen gerecht.

Mir wurde mit diesem Spiel ein unglaubliches Geschenk gemacht, das nur wenige Spieleautoren erhalten: die vollständige und völlige kreative Kontrolle. Was Sie in Ihren Händen halten, ist bis ins Letzte meine kompromisslose Vision von dem, was ich mir immer erträumt habe, was dieses Spiel werden könnte, vom Schreiben über das Spielerlebnis bis hin zur graphischen Gestaltung. Aber es wäre ohne die unglaubliche Entwicklungsarbeit meines Komplizen A.J. Porfirio nicht möglich gewesen. Er hat nicht nur vom ersten Moment an das Spiel geglaubt, sondern auch die kniffligsten Probleme gelöst; außerdem Vincent Dutrait, der den Charakteren und der Welt mit seinen überwältigenden handgezeichneten Kunstwerken so wunderbares, authentisches Leben eingehaucht hat; außerdem die finanzielle Unterstützung von über 3.500 Crowdfunding-Unterstützern und Vorbestellern; und, was am wichtigsten ist, die uneingeschränkte Unterstützung und der unerschütterliche Enthusiasmus von Kristena, meiner All-Star-Frau, die viele Nachtschichten und Überstunden toleriert hat, damit City of Angels das Licht der Welt erblicken konnte. City of Angels, so wie es ist, hätte ohne jeden einzelnen von ihnen nicht existieren können, und dafür werde ich ihnen immer dankbar sein.

Evan Derrick

CREDITS

AUTOR: Evan Derrick • **ILLUSTRATION:** Vincent Dutrait • **ENTWICKLUNG:** A.J. Porfirio

DEUTSCHE AUSGABE: GRAFIKDESIGN: Ralf Berszuck • **ÜBERSETZUNG:** Daniel Danzer • **REALISATION:** Stefan Stadler



Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. © 2109 Van Ryder Games.

© der deutschen Ausgabe 2020 Pegasus Spiele GmbH, unter der Lizenz von Van Ryder Games. Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.pegasus.de)



Einleitung

City of Angels spielt in den 1940er Jahren im dunklen und gewalttätigen Los Angeles. Die Spieler sind Ermittler des Morddezernats, im Range von „Detectives“. Sie sind ehrgeizig, sodass sie alles tun, um den Fall erfolgreich abzuschließen. Auch wenn sie dazu Verdächtige einschüchtern, Beweise verbergen und Spitzel anheuern müssen, um die eigenen Kollegen auszuspionieren.

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Stichels. Der Stichel ist nicht Teil des Falles oder der Geschichte, sondern ein Spieler, der als Spielleiter fungiert und steuert, wie die Verdächtigen des Falles während des Verhörs reagieren. Mit Hilfe des adaptiven Antwortkartensystems (oder AAK-System) wird der Stichel die Ermittler durch Bluffen, Manipulieren und offenes Lügen aufhalten und fehlleiten. Obwohl der Stichel das Spiel gewinnt, wenn keiner der Ermittler den Fall lösen kann, besteht seine wichtigste Aufgabe darin, die Geschichte zu lenken und sicherzustellen, dass alle das Spiel genießen.

Das AAK-System schafft das Gefühl, einen Verdächtigen zu verhören. Verdächtige geben nicht einfach Antworten aus der Konserve; stattdessen wählt der Stichel sorgfältig aus, wie sie antworten werden. Wenn Billy O'Shea darauf besteht, dass das Opfer ein Stammgast in Topsy's Nachtclub gewesen sei, sagt er dann die Wahrheit oder führt der Stichel die Ermittler auf subtile Weise in eine Sackgasse, die sie wertvolle Zeit kostet? Ermittler können Antworten, die sie für Lügen halten, anzweifeln, aber das ist mit einem Risiko verbunden. Wenn sie sich irren, erwirbt der Stichel ein Druckmittel gegen sie, was es erschweren kann, den Fall zu lösen. Aber wenn sie Recht haben, könnte das der Durchbruch bei der Lösung des Falles sein.

Jeder Fall ist ein sorgfältig konstruiertes Rätsel. Abhängig von den Ermittlungen entfaltet es sich auf verschiedene Weise. Wenn die Ermittler Los Angeles auf den Kopf stellen, werden sie neue Beweise aufdecken und heißen Spuren folgen. Dabei entwickelt sich in jedem Fall eine eigene und ganz unterschiedliche Geschichte.

Die Fälle steigen im Schwierigkeitsgrad für die Ermittler an, wobei GRÜNSCHNABEL der einfachste, ERFAHREN der fortgeschrittene und ABGEBRÜHT der schwierigste Grad ist. Obwohl ihr die Fälle in jeder beliebigen Reihenfolge spielen könnt, empfehlen wir, sie in der Reihenfolge ihres Schwierigkeitsgrades zu spielen.

HINWEIS: Je schwieriger die Fälle für die Ermittler werden, desto leichter werden sie für den Stichel.

Blut auf dem Pier GRÜNSCHNABEL

Mord am Sunset GRÜNSCHNABEL

Flucht nach nirgendwo GRÜNSCHNABEL

Bloody Christmas ERFAHREN

Die letzte Umarmung ERFAHREN

Mord an Halloween ERFAHREN

El Fantasma ABGEBRÜHT

Der letzte Fehlschlag ABGEBRÜHT

Schwarzer König ABGEBRÜHT

SPIELVERSIONEN

City of Angels bietet euch 3 verschiedene Spielversionen:

* **KLASSISCHE VERSION** (3–5 Spieler)

Der Stichel spielt gegen 2 oder mehr Ermittler, wobei die Ermittler gegeneinander antreten.

Für Gruppen, die eine weniger konfrontative Version des Spiels bevorzugen, gibt es zwei Alternativen:

* **SOLOVERSION** (1–5 Spieler)

Ein einzelner Ermittler versucht, den Fall zu lösen, ohne dass ein Stichel benötigt wird (siehe Seite 15).

* **DUELLVERSION** (2–5 Spieler)

Der Stichel spielt gegen einen einzelnen Ermittler oder der Stichel spielt gegen mehrere Ermittler, die zusammenarbeiten (siehe Seite 18).

Der Großteil dieser Anleitung beschreibt die klassische Version.

HINWEIS: Das Symbol  befindet sich neben Abschnitten dieser Anleitung, die nur für die klassische Version gelten. Ein solcher Abschnitt kann beim Spielen in einer der beiden anderen Versionen ignoriert werden.

WICHTIG

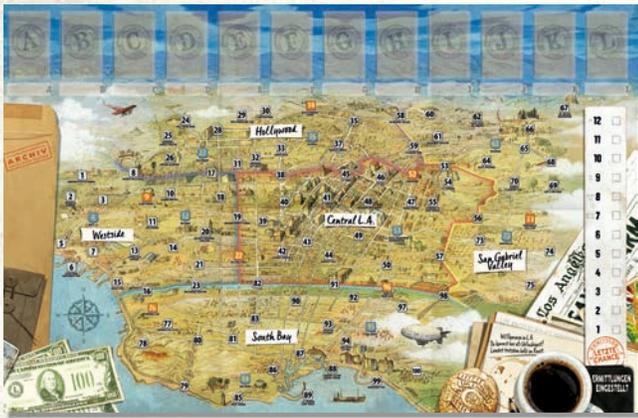
Wenn ihr bei eurer ersten Partie in der klassischen Version startet, könnt ihr mit dem beiliegenden Tutorialheft spielen. Es erleichtert den Einstieg und erklärt schrittweise die Möglichkeiten eines Ermittlers und des Stichels. Trotzdem sollte der Stichel auch bei der ersten Partie diese Anleitung gelesen und verstanden haben.



ALLGEMEINES SPIELMATERIAL

1 SPIELPLAN:

Er zeigt das Stadtgebiet von Los Angeles, unterteilt in 5 Bezirke.



49 GELDSCHEINE (41x 1\$, 8x 5\$):

Auch bekannt als Schmiergeld, Knete, ...



1 TATORTMARKIERUNG



1 TAGESANZEIGER



SPIELMATERIAL DER ERMITTLER

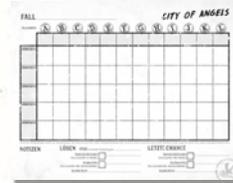
4 ERMITTLUNGSAKTEN:

je 1 für jeden Ermittler. Die Ermittlungsakten sind komplett identisch.



50 UNTERSUCHUNGSBÖGEN:

Eine Tabelle, um die Ermittlungsfortschritte einzutragen; beidseitig bedruckt



4 ERMITTLERTABLEAUS:

in 4 Farben; beidseitig bedruckt: klassische Version, Solo- und Duellversion



4 SPIELFIGUREN „ERMITTLER“ MIT FARBIGEN SOCKELN



32 DRUCKMITTEL (HÜTE):

jeweils 8 in 4 Farben



16 AKTIONSWÜRFEL:

jeweils 4 in 4 Farben



32 ERMITTLUNGSANZEIGER:

jeweils 8 in 4 Farben



4 LÖSUNGSPLÄTTCHEN:

in 4 Farben



8 BESTECHUNGSPÄTTCHEN:

je 2 in 4 Farben, Vorderseiten „Passen“ bzw. „Bespitzeln“ und Rückseite



8 GUNSTKARTEN:

Sie können NUR in der klassischen Version genutzt werden und sind optional!



Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice> Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team

SPIELMATERIAL DES STICHELS

1 ERMITTLUNGSAKTE:

Enthält Lösungen und darf nur vom Stichel gelesen werden!



1 TUTORIALHEFT:

Kann in der ersten Partie genutzt werden, um ALLE Spieler (auch den Stichel) in die Regeln einzuführen.



1 STICHELTABLEAU



1 AAK-UMSCHLAG:

In diesem Umschlag gibt der Stichel als Spielleiter bei einem Verhör die Antwort an den jeweiligen Ermittler.



8 KARTEN
„BEWEIS AN SICH GENOMMEN“



12 MARKER „A“ BIS „L“



9 FALLSPEZIFISCHE SCHACHTELN

Zu jedem Fall gibt es eine Schachtel, die alle spezifischen Karten enthält, die für diesen Fall benötigt werden. Der Stichel verwaltet und nutzt die Materialien des Falles. Daher sollte er der EINZIGE Spieler sein, der diese Schachteln öffnet. Die Schachteln enthalten folgende Karten, allerdings in unterschiedlicher Anzahl:

Fallkarten



Antwortkarten



Durchsuchungskarten



Geheimniskarten und andere fallspezifische Karten



(nicht in allen Fällen enthalten)

37 PAPPFIGUREN DER VERDÄCHTIGEN UND 6 SOCKEL



WICHTIG! Löst die Figuren **ERST** zu Beginn eines Falles aus dem Stanzbogen, nicht schon zuvor! Nach der Partie können die entsprechenden Figuren zusammen mit den entsprechenden Karten in der Schachtel des Falles verstaut werden.

8 GAUNERKARTEN:

Sie können NUR in der Klassischen Version genutzt werden und sind optional!



SPIELMATERIAL FÜR DIE SOLOVERSION

1 BUCH „SOLOVERSION“



9 ÜBERSICHTSTAFELN:

Für jeden Fall 1 Tafel



3 STRESS-PLÄTTCHEN



1 MARKER „LETZTE CHANCE“



ALLGEMEINER SPIELAUFBAU

Ein Spieler ist der Stichel, also der Spielleiter. Die übrigen sind Ermittler. Wählt zusammen einen Fall, den keiner der Ermittler zuvor gespielt hat. Es ist hilfreich, wenn der Stichel den Fall schon einmal gespielt hat, aber zwingend erforderlich ist es nicht.

WICHTIG! In eurer ersten Partie solltet ihr den einleitenden Fall *Blut auf dem Pier* spielen.

- 1 Legt den Spielplan in Reichweite aller Spieler.
- 2 Legt den Tagesanzeiger auf die Leiste auf der rechten Seite des Spielplans. Jedes Feld entspricht einem Tag, also einer Spielrunde, in der alle Ermittler 1x am Zug sind. Platziert den Tagesanzeiger entsprechend der folgenden Tabelle auf dem passenden Feld der Leiste:

Anzahl der Ermittler	Starttag
4 Ermittler	7
3 Ermittler	8
2 Ermittler	9

- 3 Legt die Geldscheine auf das Feld in der linken unteren Ecke des Spielplans.

SPIELVORBEREITUNG DES STICHEL

- 4 Nimm deine Ermittlungsakte, dein Tableau und den AAK-Umschlag an dich. Schlag den gewählten Fall in deiner Ermittlungsakte auf und lies dir die Einsatzbesprechung, den Epilog und die Lösung des Falles sorgfältig durch. Als Stichel musst du verstanden haben, was passiert ist und wie jeder Verdächtige involviert ist, um die Ermittler effektiv in die Irre führen zu können.

Wenn der Fall besondere Regeln hat, solltest du diese sehr sorgfältig beachten. Ein Fehler bei der Vorbereitung kann die Spielmechanik und besonders das Spielgefühl negativ beeinflussen. Sonderregeln in deiner Ermittlungsakte oder auf bestimmten Karten haben immer Vorrang vor den Regeln in dieser Anleitung.

Als nächstes nimmst du die fallspezifische Schachtel des gewählten Falles und entnimmst die enthaltenen Karten. Achte darauf, sie den Ermittlern **nicht** zu zeigen.

- 5 Lege jede der Fallkarten verdeckt auf das entsprechend beschriftete Kartenfeld oben auf dem Spielplan, beginnend mit Karte A (ganz links) und endend mit der letzten Karte. (Eventuell bleiben also 1 oder mehr Kartenfelder frei.) Du deckst die Karten nur auf, wenn du durch einen entsprechenden Text dazu aufgefordert wirst.

- 6 Lege die Antwortkarten rechts neben dein Tableau und lege den AAK-Umschlag darauf, um zu verhindern, dass die Ermittler die Karten versehentlich lesen.

- 7 Lege die Durchsuchungskarten, alle Geheimniskarten und alle anderen fallspezifischen Karten verdeckt links neben dein Tableau. Nicht in jedem Fall sind Geheimnis- oder fallspezifische Karten enthalten.

- 8 Lege die Tatortmarkierung neben den Spielplan. Du platzierst sie, wie es bei der Einsatzbesprechung des Falles angegeben ist.

- 9 Lege die Karten „Beweis an sich genommen“ und die Marker „A“ bis „L“ neben dein Tableau.

- 10 Nimm die Figuren der Verdächtigen, die in der **Einsatzbesprechung** des Falles erwähnt werden, stecke jeden in einen Sockel und platziere sie neben deinem Tableau.

HINWEIS: Wenn dies das erste Mal ist, dass dieser Fall gespielt wird, musst du die Figuren der Verdächtigen, die an dem Fall beteiligt sein werden, aus dem Stanztableau lösen. Die Verdächtigen für jeden Fall sind in deiner Ermittlungsakte auf derselben Seite wie die Einsatzbesprechung aufgeführt. Nach dem Ausstanzen dieser Verdächtigen legst du das Stanztableau mit den verbleibenden Figuren wieder in die Schachtel.

WICHTIG! In einigen Fällen gibt es Verdächtige, die zu Beginn des Falles noch geheim oder versteckt sind und erst später entdeckt werden. Diese werden während der Einsatzbesprechung nicht genannt, sind aber bei den Verdächtigen in deiner Ermittlungsakte aufgeführt. Lege sie erst einmal in die Schachtel zurück, um den Fall für die Ermittler nicht zu ruinieren. Die einzigen Verdächtigen, die zu Beginn des Spiels sichtbar sein sollten, sind diejenigen, die in der Ermittlungsakte ausdrücklich als bekannt erwähnt werden.

Unten siehst du beispielsweise die 3 Verdächtigen, die für „Blut auf dem Pier“ aus dem Stanztableau gelöst werden müssen.



SPIELVORBEREITUNG DER ERMITTLER

11 Jeder Ermittler nimmt sich 1 Ermittlungsakte und wählt 1 Spielfigur aus. Außerdem sucht sich jeder von euch 1 Farbe aus und nimmt sich das Spielmaterial in dieser Farbe: 1 Tableau, den Sockel für eure Spielfigur, jeweils 1 Lösungs- und 2 Bestechungsplättchen, 4 Aktionswürfel, 8 Druckmittel und 8 Ermittlungsanzeiger.

12 Dreht euer Tableau auf die Seite, die für die klassische Version verwendet wird. Legt eure Aktionswürfel auf die „Verfügbar“-Felder eures Tableaus und das restliche Material neben das Tableau.

13 Jeder Ermittler gibt dem Stichel jeweils 1 Druckmittel. Der Stichel legt diese zur späteren Verwendung auf sein Tableau.

14 Der Ermittler links vom Stichel ist der Startspieler und nimmt sich Scheine im Wert von 4\$. Der zweite Ermittler im Uhrzeigersinn nimmt 5\$, der dritte 6\$ und der vierte sogar 9\$.

DIE EINSATZBESPRECHUNG UND DIE VORBEREITUNG DES FALLES

Die Ermittler und der Stichel schlagen ihre Ermittlungsakten zur Einsatzbesprechung des Falles auf. Der Ermittler rechts neben dem Stichel liest nun die Einsatzbesprechung laut vor.

Darin sind die Anweisungen zur Vorbereitung des Falles enthalten, z. B. Angaben, welche 15 Fallkarten aufgedeckt werden, wo die 16 Tatortmarkierung hingelegt wird und wo die 17 Verdächtigen platziert werden. Der Stichel führt jede Anweisung so aus, wie es in der Einsatzbesprechung vorgelesen wird.

Die Abbildung auf dieser Doppelseite zeigt euch, wie der Aufbau des ersten Falles „Blut auf dem Pier“ in einer Partie mit 4 Ermittlern aussehen sollte.

TIPP! Anstatt die Einsatzbesprechung vorzulesen, könnt ihr sie euch auf www.pegasus.de anhören. Eine professionell eingesprochene Einsatzbesprechung zu jedem Fall steht dort zum Anhören und zum Download zur Verfügung!

Jetzt sollte jede Fallkarte mit einem Aufdecken-Symbol (siehe rechts) auf der Rückseite offen ausliegen. Wenn es Fallkarten mit diesem Symbol gibt, die noch verdeckt sind, überprüft die Einsatzbesprechung noch einmal sorgfältig, um sicherzustellen, dass ihr die Vorbereitung richtig abgeschlossen habt.



In der Einsatzbesprechung des Falles wird auch angegeben, was zur Lösung des Falles erforderlich ist (in der Regel die Identifizierung des Täters, der Tatwaffe und des richtigen Motivs). Weiterhin werden alle Sonderregeln genannt und erklärt (nicht in jedem Fall gibt es Sonderregeln). Bei *Blut auf dem Pier* zum Beispiel gilt die Sonderregel, dass der 18 Tagesanzeiger auf einem anderen Feld der Zeitleiste als üblich beginnt und die Ermittler somit weniger Tage zur Lösung des Falles zur Verfügung haben.

19 Jeder Ermittler nimmt sich 1 leeren Untersuchungsbogen. Jeder Ermittler benötigt 1 Stift, um sich Notizen zu machen (nicht im Lieferumfang enthalten). Wir empfehlen dringend, sich Notizen zu machen! Ihr habt auf den Untersuchungsbögen Platz für allgemeine Notizen und eine Tabelle zum Notieren der Ergebnisse der Verhöre. Weiterhin ist rechts unten ein Bereich, um eure Lösung des Falles einzutragen.

Nach der Einsatzbesprechung sollten die Ermittler die erste Spalte und Zeile der Tabelle auf ihrem Bogen ausfüllen.

1. Füllt die Felder der ersten Zeile auf dem Blatt so aus, dass sie mit den aufgedeckten Fallkarten übereinstimmen.
2. Schreibt die Namen der Verdächtigen aus der Einsatzbesprechung in der richtigen Reihenfolge in die erste Spalte der Tabelle.

HINWEIS: Einige Verdächtige und/oder Fallkarten werden erst später aufgedeckt. Als Ermittler ergänzt ihr eure Tabelle sofort, wenn ihr erfahren habt, um wen oder was es sich handelt.

So sollte euer Untersuchungsbogen zu Beginn des Falles „Blut auf dem Pier“ aussehen.

FALL BLUT AUF DEM PIER

FALLKARTEN	A	B	C	D	E	F	G	H
verdächtiger #1 SALLY FOOTE								
verdächtiger #2 CHARLIE MUGGS								
verdächtiger #3 DUM DICAPRIO								
verdächtiger #4 DEE DICAPRIO								

NUN SEID IHR BEREIT, MIT CITY OF ANGELS ZU BEGINNEN!



SCHLÜSSELBEGRIFFE UND -KONZEPTE

Es ist wichtig, dass ihr diese Begriffe und Konzepte versteht, da sie in dieser Anleitung häufig vorkommen. Sie werden später ausführlicher erklärt.

BEREITS ERMITTELT

Als Ermittler **kennst** du eine Fallkarte, wenn du sie zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels gelesen hast. Als Zeichen dafür, legst du 1 deiner Ermittlungsanzeiger zur entsprechenden Fallkarte. Mach dir am besten auch Notizen dazu auf deinem Untersuchungsbogen.

NÜTZLICHSTE ANTWORT

Dies ist die beste Antwort, die ein Ermittler bei einem Verhör vom Stichel erhalten kann. Diese Antwort ist immer wahrheitsgemäß. Für jeden Verdächtigen gibt es für jede Frage nur 1 **nützlichste Antwort**.

LÜGE ODER IRREFÜHRUNG

Jede andere Antwort als die nützlichste Antwort. Der Stichel nutzt diese, um die Ermittler zu täuschen.

ETWAS ANZWEIFELN

Ein Ermittler kann die Antwort eines Verdächtigen **anzweifeln**, wenn er glaubt, dass er belogen oder irreführt wird. Das Ergebnis des Anzweifeln ist, dass 1 Spieler - entweder der Ermittler oder der Stichel, je nach Ergebnis des Anzweifeln - 1 Druckmittel erhält.

DRUCKMITTEL

Die Druckmittel stehen für den Ruf eines Ermittlers und bestimmen, wie Verdächtige auf ihn reagieren werden. Sie werden mit Hilfe der farbigen Hüte angezeigt. Die Druckmittel kommen ins Spiel, wenn ein Ermittler in einem Verhör eine Antwort anzweifelt. Sowohl die Ermittler als auch der Stichel können Druckmittel erhalten und einsetzen. Der Hauptunterschied besteht darin, dass die Ermittler ein Druckmittel nur gegen einen bestimmten Verdächtigen haben, während der Stichel ein Druckmittel gegen einen Ermittler hat.

BEWEISE AN SICH NEHMEN

Als Ermittler kannst du im Verlauf des Spiels angewiesen werden, Beweise an dich zu nehmen. In diesem Fall nimmst du tatsächlich eine Fallkarte vom Spielplan und legst sie verdeckt auf dein Tableau. Verwendet die Karten „Beweis an sich genommen“ und die Marker „A“ bis „L“, um dies anzuzeigen (siehe Seite 10).

SPIELABLAUF

SPIELZIEL UND -ENDE



Als Ermittler gewinnst du das Spiel, wenn du den Fall erfolgreich löst. Du hast während des Spiels 1 Versuch, den Fall zu lösen.

Nach der letzten Runde erhalten alle Ermittler eine letzte Chance, den Fall zu lösen. Wenn niemand den Fall löst, wird die Ermittlung eingestellt und der Stichel gewinnt.

RUNDENABLAUF

Der Ermittler links vom Stichel beginnt jede Runde (hier Tag genannt) und führt 4 Aktionen durch. Danach folgt im Uhrzeigersinn der nächste Ermittler mit 4 Aktionen, bis jeder Ermittler am Zug war und der Tag zu Ende ist. Die Aktionen werden im folgenden Abschnitt detailliert erklärt.

Als Stichel triffst du Entscheidungen in den Verhören der Ermittler, den Schlüsselmomenten im Spiel, führst aber selbst keine Aktionen durch. So vergehen die Tage, bis ein Ermittler den Fall gelöst hat oder die Ermittlung nach dem letzten Tag eingestellt wird.

IN DER ERSTEN RUNDE

In der ersten Runde des Spiels stellst du als Ermittler, bevor du deine erste Aktion durchführst, deine Spielfigur auf irgendeine Polizeistation (die blauen Orte) auf dem Spielplan. Die anderen Ermittler platzieren ihre Spielfigur erst, wenn sie an der Reihe sind.

WICHTIG! Dies geschieht nur zu Beginn des ersten Tages, NICHT zu Beginn jedes Tages.

EIN LÖSUNGSPLÄTTCHEN EINSETZEN

Falls du als Ermittler dein Lösungsplättchen einsetzen willst, um den Fall zu lösen, musst du dies zu Beginn deines Zuges tun, bevor du irgendwelche Aktionen durchführst (siehe *Den Fall lösen* auf Seite 14).

ENDE DES TAGES

Nachdem alle Ermittler am Zug waren, ist der Tag vorbei und der Stichel schiebt den Tagesanzeiger um 1 Feld auf der Leiste nach unten. Erreicht er dabei einen der Marker „A“ bis „L“, legt er den entsprechenden Beweis sofort offen (siehe Seite 11). Der nächste Tag kann nun beginnen. Kann er den Anzeiger nicht weiter nach unten verschieben und somit die Zeit abgelaufen ist, haben die Ermittler jeweils eine letzte Chance, den Fall zu lösen (siehe Seite 15).

DIE AKTIONEN DER ERMITTLER

Als Ermittler hast du 4 Aktionen, wenn du am Zug bist. Insgesamt stehen dir 6 verschiedene Aktionen zur Verfügung, die in diesem Abschnitt erläutert werden. Du darfst Aktionen mehrfach und in beliebiger Reihenfolge durchführen.

Die möglichen Aktionen sind auf der linken Seite deines Tableaus aufgelistet. Um eine Aktion durchzuführen, musst du 1 Aktionswürfel von einem „Verfügbar“-Feld deines Tableaus nehmen und zur entsprechenden Aktion legen.

BEWEGEN

Mit 1 Bewegungsaktion kannst du dich innerhalb deines aktuellen Bezirks zu 1 beliebigen Ort bewegen. Jeder Ort hat eine Nummer, die meisten Orte haben zusätzlich noch eine Bezeichnung. Einige Orte befinden sich auf der Grenze von 2 Bezirken und liegen damit in beiden Bezirken. Du kannst also jeden Ort auf dem Spielplan mit höchstens 3 Bewegungsaktionen erreichen.

BEISPIEL: Der blaue Ermittler ist im Midwick Country Club (70) in San Gabriel Valley und will zum Bradbury Building (48) in Central L.A..



Er bewegt sich mit seiner ersten Aktion zu Ort (56) auf der Bezirksgrenze. Mit seiner zweiten Aktion bewegt er sich zum Bradbury Building (48). Der Ermittler hätte sich auch zuerst zu den Orten (53), (57) oder (98) bewegen können, da jeder dieser Orte auf der Grenze der beiden Bezirke liegt.

AM STANDORT SUCHEN

Du suchst an deinem aktuellen Standort nach Hinweisen und Beweismitteln. Der Stichel übergibt dir die Durchsuchungskarte dieses Ortes. Lies dir die Karte sorgfältig durch und mach dir ggf. Notizen. Verrate den anderen Ermittlern nicht die Ergebnisse deiner Suche.

Die Durchsuchungskarten sind nummeriert und beziehen sich auf die Nummern der Orte. Jeder Fall hat spezifische Durchsuchungskarten für eine Handvoll wichtiger Orte. Als Stichel hast du auch eine Liste der Durchsuchungskarten dieses Falles in deiner Ermittlungsakte. Durchsucht ein Ermittler einen Ort, für den es keine spezifische Durchsuchungskarte gibt, übergibst du ihm die Karte „Alle anderen Orte“.



Eine Durchsuchungskarte für den Ort Topsy's Night Club (96).

BEISPIEL FÜR DIE SUCHE AN EINEM ORT: Der rote Ermittler befindet sich am Olympic Stadium (42) und möchte an diesem Ort suchen. Der Stichel überprüft seine Durchsuchungskarten, sieht, dass es eine Karte für diesen Ort gibt und übergibt sie dem Ermittler zum Lesen. Die Karte gibt die Anweisung, die Fallkarte (D) aufzudecken und den Verdächtigen auf dem Olympic Stadium (42) zu platzieren. Unten ist das Wort „Archiv“ aufgedruckt. Der Stichel deckt also Fallkarte (D) auf, stellt den Verdächtigen zum Olympic Stadium (42) und legt dann die Durchsuchungskarte verdeckt auf die linke Seite des Spielplans ins Archiv. Die Ermittler können von nun an am Olympic Stadium (42) nicht mehr suchen, da es dort nichts mehr zu finden gibt.



VERHÖREN

Du verhörst einen Verdächtigen zu einem Aspekt des Falles. Dazu musst du dich am selben Ort wie der Verdächtige befinden. Da das Verhör der wichtigste und wesentlichste Bestandteil des Spiels ist, wird es ab Seite 11 ausführlich erklärt.

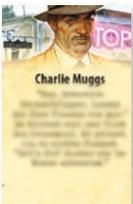
SUCHEN	
VERDÄCHTIGER FUND	FUND
VERDÄCHTIGER FUND NAME: CHARLIE MUGGS ORT: LOS ANGELES FUND: ...	ORT NAME: ... FUND: ...

Als Ermittler kannst du an jedem Ort auf dem Spielplan suchen, einschließlich der Orte, an denen sich ein Verdächtiger befindet. Du solltest die Einsatzbesprechung des Falles beachten, um Hinweise darauf zu erhalten, welche Orte von Interesse sein könnten.

ARCHIVIERUNG DER DURCHSUCHUNGSKARTEN



Wenn eine Durchsuchungskarte mit dem Wort „Archiv“ gekennzeichnet ist, legst du sie nach dem Lesen VERDECKT ins Archiv an der linken Seite des Spielplans. Der Name des Ortes oder der Name des Verdächtigen ist auf der Rückseite der Karte deutlich sichtbar. Dieser Ort oder Verdächtige kann NICHT ERNEUT von einem Ermittler durchsucht werden.



Die Durchsuchungskarte für den Verdächtigen Charlie Muggs.

NACHDENKEN !

Du nimmst dir die Zeit, über den Fall nachzudenken. Nebenbei sammelst du etwas Schmiergeld ein und erhältst 1\$.

SCHUTZGELD ERPRESSEN !

Du sammelst Schutzgeld bei den örtlichen Ganoven ein. Du erhältst so viele \$, wie insgesamt Spieler teilnehmen (Ermittler **und** Stichel). Im Gegensatz zu den anderen Aktionen darfst du diese Aktion nur EINMAL am Tag und NUR an zwielichtigen orangefarbenen Orten durchführen.

EINEN VERDÄCHTIGEN DURCHSUCHEN

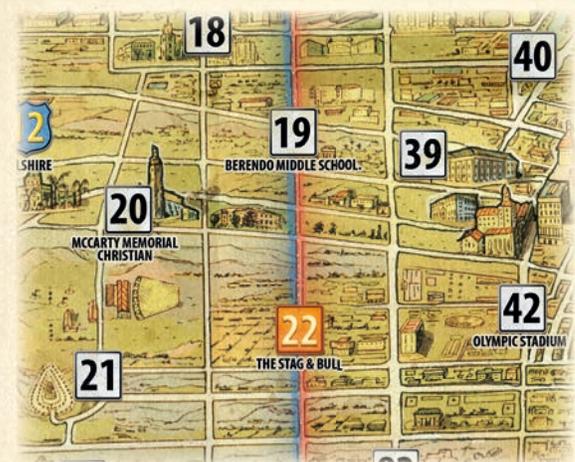
Du durchsuchst einen Verdächtigen an seinem aktuellen Aufenthaltsort. Dazu musst du dich am selben Ort befinden, wie die Figur des Verdächtigen. Der Stichel übergibt dir dazu die Durchsuchungskarte dieses Verdächtigen zum Lesen. Diese Karten sind deutlich mit dem Namen und dem Bild des Verdächtigen gekennzeichnet. Ansonsten gilt für sie das gleiche wie für Durchsuchungskarten für Orte (siehe oben).

TIPP! Manchmal hast du als Ermittler 1 Aktion übrig, die du nicht dringend benötigst.

Oder du brauchst noch schnell etwas Geld. In solchen Fällen kann Nachdenken sehr hilfreich sein. Aber normalerweise ist es effizienter, Schutzgeld zu erpressen. Dazu musst du nur am richtigen Ort sein.



HINWEIS! Regelabschnitte mit diesem Symbol könnt ihr ignorieren, wenn ihr die Solo- oder Duellversion spielt. Sie gelten nur für die klassische Version!



Der Spielplan zeigt eine Karte von Los Angeles, die 5 Bezirke (Hollywood, Central L.A., San Gabriel Valley, Westside und South Bay) zeigt, wobei jeder Bezirk farblich eingefasst ist. Jeder Bezirk hat jeweils eine gemeinsame Grenze mit mindestens 3 benachbarten Bezirken. Orte auf einer Grenze gehören stets zu beiden angrenzenden Bezirken.

BEISPIEL: The Stag & Bull (22) und Berendo Middle School (19) befinden sich beide in Central L.A. UND Westside. Das McCarty Memorial Christian (20) liegt jedoch nur im Bezirk Westside, der Ort (39) nur im Bezirk Central L.A..



Es gibt 3 verschiedene Arten von Orten: Standardorte (weiß), Polizeistationen (blau) und zwielichtige Orte (orange). Eine Liste aller Orte befindet sich auf der letzten Seite dieser Anleitung.

BESTECHUNGEN!

Als Ermittler arbeitest du auch mit Bestechungen. Sie sind rechts oben auf deinem Tableau aufgeführt. Bestechungen sind keine Aktionen und du musst daher keine Aktionsklötzchen einsetzen, um sie durchzuführen. Allerdings kosten sie Geld. Hast du nicht genug Geld, kannst du nicht bestechen.



SCHLÄGER – Kosten: 2\$

Wenn der Stichel ein Druckmittel eingesetzt hat, damit ein Verdächtiger die Aussage in einem Verhör verweigert (siehe Seite 12 für mehr Informationen über Druckmittel), kannst du einen örtlichen Schläger bestechen, um dem Verdächtigen mit Gewalt zu drohen. Der Verdächtige MUSS dann die Frage beantworten. Lege die 2\$ in den allgemeinen Vorrat zurück.



ERMITTLER – Kosten: 2\$

Du kannst einen anderen Ermittler bestechen, wenn du dich am selben Ort befindest wie er. Gib ihm 2\$, dann darfst du 1 Fallkarte lesen, die er bereits ermittelt hat. Dies kann ein Beweis sein, den er an sich genommen hat, oder eine Fallkarte auf dem Spielplan. Danach legst du auf das Feld dieser Fallkarte einen Ermittlungsanzeiger, da du diese Karte jetzt auch ermittelt hast. Der bestochene Ermittler kann deine Bestechung nicht ablehnen.



POLIZEIBEAMTER – Kosten: 3\$

Dies ist ähnlich wie bei der Bestechung eines anderen Ermittlers, aber statt das Bestechungsgeld an einen Ermittler zu zahlen, gibst du es einem Beamten im Innendienst. Daher kannst du diese Bestechung NUR an Polizeistationen (blaue Orte) durchführen.

Lies 1 Fallkarte deiner Wahl, die ein anderer Ermittler bereits ermittelt hat, und lege 1 Ermittlungsanzeiger auf das Feld dieser Fallkarte auf dem Spielplan. Die Kosten von 3\$ legst du in den allgemeinen Vorrat zurück.



BEISPIEL: Der rote Ermittler steht am gleichen Ort wie der blaue Ermittler. Er bezahlt dem blauen Ermittler 2\$, um ihn zu bestechen und sich Fallkarte (G) anzusehen, die der blaue Ermittler früher im Spiel an sich genommen hat. Der blaue Ermittler gibt die Fallkarte (G) weiter, nach dem Lesen gibt der rote Ermittler diese zurück. Schließlich legt er 1 seiner Ermittlungsanzeiger unter die Karte „Beweis an sich genommen“ auf das Feld G des Spielplans um zu zeigen, dass er diese Karte nun kennt.



SPITZEL – Kosten: 3\$

Du kannst einen Spitzel bestechen, damit er bei einem Verhör eines anderen Ermittlers zuhört. Dadurch kannst du die Antwort des Verdächtigen ebenfalls erfahren (das Verhör eines Verdächtigen ist auf der nächsten Seite näher beschrieben). Dies ist die einzige Bestechung, die du in den Zügen der anderen Ermittler machen kannst.

NEUE FALLKARTEN ENTDECKEN

Jeder Fall erzählt seine eigene Kriminalgeschichte, die aus einer Reihe von Verdächtigen, Informationen und Beweisen besteht. Diese sind auf den Fallkarten, die oben auf dem Spielplan liegen, abgebildet. Einige der Karten werden während der Einsatzbesprechung enthüllt, den Rest müsst ihr durch eure Ermittlungen aufdecken.



Fallkarte
Opfer



Fallkarte
Verdächtiger



Fallkarte
Beweis



Fallkarte
Information

Als Ermittler entdeckt ihr diese Karten, indem ihr Orte oder Verdächtige durchsucht, Verdächtige verhört und eure Kollegen oder korrupte Polizisten bestecht. Wenn du eine neue Fallkarte entdeckst, darfst du sie NICHT den anderen Ermittlern zeigen und solltest dir auf deinem Untersuchungsbogen Notizen dazu machen.

C	D	E	F	G
VERDÄCHTIGER: REGGIE TRUMP	BEWEIS: HUNDELEINE		BEWEIS: BRIEF-BESCHWERER	
Warum hasst er Reggie so?	Hat die Leine noch nie gesehen. Ich glaube ihm.			



BEISPIEL: Der grüne Ermittler durfte gerade als Erster die Fallkarte (F) lesen. Es handelt sich um ein Beweisstück: einen Briefbeschwerer aus Granit. Auf seinem Ermittlungsblatt füllt er den Platz für Fallkarte (F) mit diesen neuen Informationen. Er hat noch nicht gesehen, was die Fallkarten (E) und (G) sind.

Nachdem du eine Fallkarte gelesen hast, musst du sie meistens verdeckt auf ihr Feld auf dem Spielplan zurücklegen und dann 1 deiner Ermittlungsanzeiger auf das Feld unter der Karte legen. Du darfst die Karte zu jedem Zeitpunkt des Spiels erneut betrachten.



Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels ALLE Ermittler eine bestimmte Fallkarte ermittelt haben, solltet ihr diese Karte aufdecken. Nehmt dann jeweils eure Ermittlungsanzeiger, die unter dieser Karte liegen, zurück in euren Vorrat.

FALLKARTEN AN SICH NEHMEN!

Einige Fallkarten nimmst du nach der Durchsuchung eines Ortes oder eines Verdächtigen an dich. Alle Karten, die du an dich nehmen musst, sind durch ein Handsymbol gekennzeichnet und im Text wirst du aufgefordert, die Karte an dich zu nehmen. Lege diese Fallkarte verdeckt auf dein Tableau.



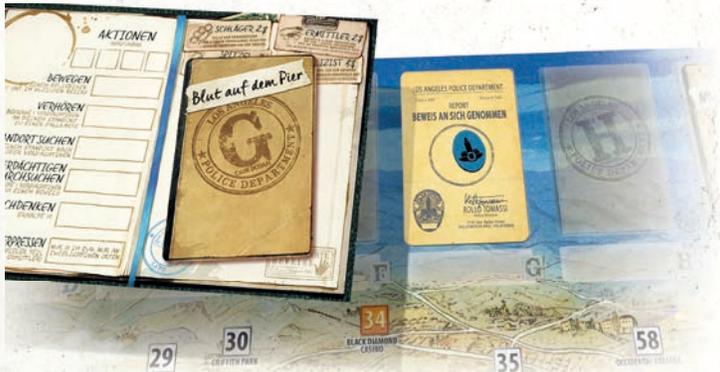
Als Stichel legst du dann 1 Karte „Beweis an sich genommen“ auf das leere Feld der Fallkarte und 1 Ermittlungsanzeiger des Ermittlers darauf.

Dies dient als Erinnerung daran, welcher Ermittler den Beweis an sich genommen hat. Der Stichel nimmt dann den entsprechenden Marker „A“ bis „L“, der mit dem Buchstaben auf der Fallkarte übereinstimmt, und platziert ihn 3 Felder unterhalb der aktuellen Position des Tagesanzeigers auf der Leiste. Sollte der Tagesanzeiger auf der Leiste so weit unten sein, dass keine 3 Tage verbleiben, wird kein Marker platziert.

Sobald der Tagesanzeiger diesen Marker erreicht, muss der Ermittler die entsprechende Fallkarte offenlegen. Er legt sie offen zurück auf das Feld des Spielplans, auf dem sie sich ursprünglich befand. Als Stichel entfernt du die Karte „Beweis an sich genommen“ vom Spielplan und gibst die entsprechenden Ermittlungsanzeiger an ihre Besitzer zurück.

Solltest du als Ermittler diese 3 Tage nicht warten wollen, bis die Beweise veröffentlicht werden, kannst du die Karte durch Bestechung eines Polizeibeamten oder des entsprechenden Ermittlers lesen (siehe Bestechung auf Seite 10).

BEISPIEL: Der blaue Ermittler durfte Fallkarte (G) lesen. Darauf ist ein Handsymbol; außerdem steht im Text die Anweisung, dieses Beweisstück an sich zu nehmen. Er legt die Karte verdeckt auf seinem Tableau ab. Der Stichel legt 1 Karte „Beweis an sich genommen“ auf das Feld der Fallkarte (G) und setzt dann 1 blauen Ermittlungsanzeiger auf die Karte.



Da es derzeit Tag 6 ist, wird der Marker „G“ auf Tag 3 gesetzt. Sobald der Tagesanzeiger auf Tag 3 verschoben wird, muss der blaue Ermittler die Fallkarte (G) offen auf das entsprechende Feld des Spielplans legen.



NEUE VERDÄCHTIGE FINDEN

Durch Suchen am Standort könnt ihr zuvor versteckte Verdächtige finden. Sobald ihr einen versteckten Verdächtigen gefunden habt, deckt der Stichel die Fallkarte dieses Verdächtigen auf. Danach stellt der Stichel die Figur des Verdächtigen an den Ort, wo er gefunden wurde.

Als Belohnung dafür darfst du diesen Verdächtigen sofort 1x verhören, also zu einer Fallkarte befragen (siehe Seite 12). Dies ist keine Aktion, daher musst du auch kein Aktionsklötzchen dafür einsetzen.

GEHEIMNISKARTEN

Geheimniskarten verwenden oft spezielle Regeln oder Mechanismen, die den Fall auf unvorhersehbare Weise verändern. Nicht in jedem Fall gibt es solche Karten.

Wie Fallkarten deckt ihr Geheimniskarten in der Regel durch eine Suchaktion (Suche am Standort oder Durchsuchung eines Verdächtigen) auf. Sie entsprechen weitestgehend den Fallkarten und können offen ausgelegt oder von Ermittlern an sich genommen werden oder ersetzen vorhandene Fallkarten. Dies ist jeweils im Kartentext angegeben.



Sofern eine Geheimniskarte nicht eine bereits vorhandene Fallkarte ersetzt, haben sie jedoch keinen speziellen Platz auf dem Spielplan und die Ermittler können Verdächtige dazu nicht befragen (siehe unten).

VERHÖR EINES VERDÄCHTIGEN

Im Folgenden ist der Ablauf eines Verhörs im Detail aufgeführt. Zur schnellen Übersicht ist auf der Rückseite der Ermittlungsakte des Stichels der Ablauf noch einmal zusammengefasst. Der Ermittler, der diese Aktion durchführt, wird aktiver Ermittler genannt.

SCHRITT 1: VERDÄCHTIGEN BEFRAGEN

Als Ermittler kannst du einen Verdächtigen zu einer Fallkarte befragen, wenn du dich am selben Ort wie er befindest. Du darfst den Verdächtigen zu einer aufgedeckten Fallkarte, einer Fallkarte mit deinem Ermittlungsanzeiger darunter oder zu einer Fallkarte, die du an dich genommen hast, befragen. Du darfst den Verdächtigen also zu JEDER Fallkarte befragen, die du bereits ermittelt hast, ggf. auch zu ihm selbst. Du darfst einen Verdächtigen auch zu einer Fallkarte befragen, zu der du ihn bereits zuvor befragt hast.

Nenne dabei am besten nur den Buchstaben der Fallkarte und nicht deren Inhalt, da andere Ermittler die Karte ggf. nicht kennen. Du solltest zum Beispiel sagen: „Ich möchte Dee Dicaprio zu Fallkarte (G) befragen“ und nicht „Ich möchte Dee Dicaprio zu den Drogen befragen, von denen ich gerade erfahren habe“.

WICHTIG! Du kannst keine genaueren Fragen stellen, wie z. B. „Ich möchte Dee fragen, woher er das Opfer kannte“ oder „Ich möchte Dee fragen, wo er war, als das Opfer getötet wurde“, sondern nur den Verdächtigen und die Fallkarte nennen. („Ich möchte [den Namen des Verdächtigen] zu Fallkarte [Buchstabe] befragen“).

SCHRITT 2: DRUCKMITTEL EINSETZEN

In diesem Schritt darfst du 1 Druckmittel gegen den Verdächtigen einsetzen, wenn du welche unter der Fallkarte des Verdächtigen liegen hast. Dadurch zwingst du den Stichel, dir die hilfreichste Antwort zu geben. Gleichzeitig verhinderst du, dass die anderen Ermittler dich dabei beitzeln können (siehe Bestechungen auf Seite 10). Setzt du ein Druckmittel ein, folgt direkt Schritt 4. (Ihr überspringt also Schritt 3.)

Wenn du kein Druckmittel einsetzt, muss nun der Stichel entscheiden, ob er 1 Druckmittel gegen dich einsetzt (siehe Druckmittel einsetzen auf Seite 14). Setzt der Stichel ein Druckmittel ein, weigert sich der Verdächtige, zu dieser Fallkarte zu antworten und das Verhör ist sofort beendet.

Der aktive Ermittler darf in diesem Fall jedoch noch einen Schläger bestechen (siehe Seite 10), um doch noch eine Antwort aus dem Verdächtigen herauszupressen.

SCHRITT 3: SPITZEL BESTECHEN

Nun entscheiden alle anderen Ermittler, ob sie einen Spitzel bestechen wollen, um ebenfalls die Antwort des Verdächtigen zu erfahren. Dazu legt jeder Ermittler 1 seiner Bestechungsplättchen VERDECKT auf das entsprechende Feld seines Tableaus. Wer keinen Spitzel bestechen möchte, legt das „Passen“-Plättchen verdeckt dorthin. Wer einen Spitzel bestechen möchte, legt das „Bespitzeln“-Plättchen verdeckt dorthin.



Hat ein Ermittler weniger als 3\$, KANN er keinen Spitzel bestechen und MUSS sein „Passen“-Plättchen OFFEN auf das entsprechende Feld seines Tableaus legen. Dadurch zeigt er an, dass er keinen Spitzel besticht. Bestechungsplättchen bleiben bis Schritt 6 (Bestechungen auflösen) verdeckt.

Als Stichel entscheidest du jetzt, ob du Druckmittel einsetzen möchtest, um Ermittler daran zu hindern, einen Spitzel zu bestechen (siehe Druckmittel einsetzen auf Seite 13). Du entscheidest für jeden Ermittler einzeln, ob du ein Druckmittel gegen ihn einsetzen möchtest oder nicht.

SCHRITT 4: DIE ANTWORT

In diesem Schritt wählt der Stichel anhand seiner Ermittlungsakte aus, wie der Verdächtige antwortet. Als Stichel suchst du in der Tabelle in deiner Ermittlungsakte die Zeile des Verdächtigen und die Spalte der Fallkarte, zu der er befragt wird. In diesem Feld stehen die möglichen Antworten des Verdächtigen. Neben jeder möglichen Antwort stehen jeweils 1 Zahl und 1 Buchstabe (z. B. 6b). Wähle 1 der möglichen Antworten, die der Verdächtige geben soll, und nimm die Antwortkarte, die der dort angegebenen Zahl entspricht.

Schiebe die Antwortkarte dann so in den AAK-Umschlag, dass nur die Antwort mit dem entsprechenden Buchstaben sichtbar ist und gib sie dann dem Ermittler zum Lesen. Der Ermittler liest die entsprechende Antwort und führt ggf. die weiteren Anweisungen durch (z. B. das Lesen einer Fallkarte).

DIE OPTIONEN DES STICHELS

Es ist wichtig, dass alle Spieler verstehen, welche 2 Arten von Antworten ein Verdächtig geben kann und was sie bedeuten.

* DIE NÜTZLICHSTE ANTWORT

Diese enthält die hilfreichste Information, die ein Verdächtig zu einer bestimmten Frage hat. Für jede mögliche Befragung enthält die Tabelle in der Ermittlungsakte des Stichels genau 1 nützlichste Antwort. Diese ist in der Tabelle stets schwarz geschrieben. Diese Antwort ist IMMER wahrheitsgetreu, aber vielleicht nicht so nützlich, wie es sich ein Ermittler wünscht. Einige Verdächtige werden sich weigern, sich selbst zu belasten.

Wenn du zum Beispiel einen Mafiaboss zu einem Mord befragst und er tatsächlich derjenige war, der den Abzug drückte, könnte seine Antwort auf die Befragung zum Opfer lauten: „Leck mich, verschwinde ...“. Das ist zwar die nützlichste Antwort, die er geben wird, allerdings nicht sehr hilfreich.

* LÜGEN ODER IRREFÜHRUNGEN

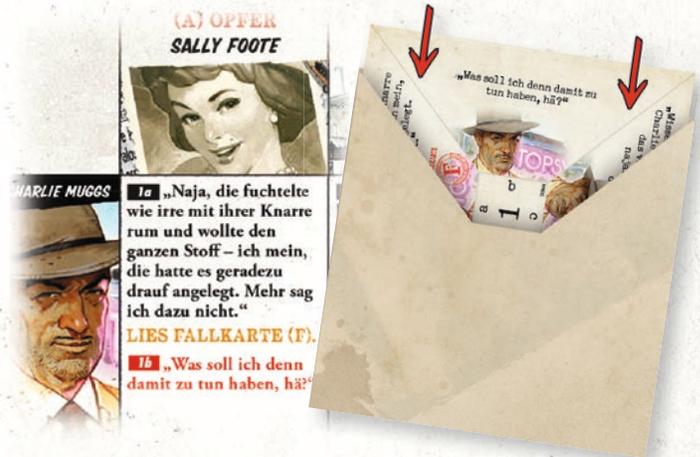
Die zweite Art der Antwort, die ein Verdächtig geben kann, ist eine Lüge oder Irreführung. Diese sind in der Tabelle der Ermittlungsakte des Stichels rot geschrieben.

Diese Antworten können glatte Lügen sein, sie können den Verdacht auf einen anderen Verdächtigen lenken oder sie können eine Art von Irreführung darstellen. Letztendlich dienen Lügen und Irreführungen dazu, die Ermittler von der nützlichsten Antwort abzulenken.

In manchen Fällen hat der Stichel mehrere Lügen oder Irreführungen zur Auswahl. In anderen Fällen hat der Stichel überhaupt keine Möglichkeit, den Verdächtigen lügen zu lassen (was bedeutet, dass der Verdächtige keinen Grund hat, bei dieser bestimmten Frage zu lügen). Bei diesen Fragen hat der Stichel keine andere Wahl, als dem Ermittler die nützlichste Antwort zu geben.

Hat der Ermittler in Schritt 2 ein Druckmittel gegen den Verdächtigen genutzt, muss der Stichel ihm die nützlichste Antwort geben (und darf die Antwort nicht wählen, selbst wenn mehrere Antworten in der Tabelle aufgeführt sind).

BEISPIEL: Der Ermittler hat Charlie Muggs zu Fallkarte (A), dem Opfer, befragt. Der Stichel findet in der Tabelle des Falles 2 mögliche Antworten: Antwort 1a ist die nützlichste Antwort, Antwort 1b ist eine Lüge oder Irreführung. Der Stichel wählt Antwort 1b, schiebt die entsprechende Antwortkarte so in den AAK-Umschlag, dass nur Antwort 1b sichtbar ist und übergibt sie an den aktiven Ermittler zum Lesen.



SCHRITT 5: ANZWEIFELN

Als aktiver Ermittler darfst du in diesem Schritt die Antwort des Verdächtigen anzweifeln, wenn du der Meinung bist, dass die Antwort des Verdächtigen eine Lüge oder Irreführung war. Sage dazu an, dass du die Antwort anzweifelst und gib 1 deiner Druckmittel an den Stichel.

* ERFOLGLOSES ANZWEIFELN

Hat der Stichel dem Ermittler die nützlichste Antwort des Verdächtigen gegeben, hat der Ermittler erfolglos angezweifelt. Der Stichel legt das Druckmittel des Ermittlers auf sein Tableau und kann es später gegen den Ermittler einsetzen (siehe Druckmittel einsetzen auf Seite 14).

* ERFOLGREICHES ANZWEIFELN

Hat der Stichel dem Ermittler eine Lüge oder Irreführung gegeben, hat der Ermittler erfolgreich angezweifelt. Der Stichel legt das Druckmittel des Ermittlers auf das Feld unterhalb der Fallkarte des Verdächtigen auf den Spielplan. Dies zeigt, dass der Ermittler nun ein Druckmittel gegen diesen bestimmten Verdächtigen hat. Außerdem nimmt der Stichel den AAK-Umschlag zurück und gibt dem Ermittler die **nützlichste Antwort** des Verdächtigen. Der Ermittler liest die entsprechende Antwort und führt ggf. die weiteren Anweisungen durch (z. B. das Lesen einer Fallkarte).

ERINNERUNG! Falls du als Ermittler durch Anzweifeln herausgefunden hast, dass du die nützlichste Antwort gesehen hast, gibt es keine Veranlassung, diesen Verdächtigen noch einmal zu dieser Fallkarte zu befragen. Außerdem kannst du dir sicher sein, dass er dir wahrheitsgemäß geantwortet hat.

TIPP! Als Stichel solltest du versuchen, Spannung aufzubauen, wenn du das Druckmittel des Ermittlers nimmst. Der Ermittler sitzt auf glühenden Kohlen und fragt sich, ob er richtig angezweifelt hat. Nimm dir einen Moment Zeit, um ihn ein wenig zu necken ... legst du den Marker unter die Karte des Verdächtigen oder auf dein Tableau? Viel Spaß dabei!

SCHRITT 6: BESTECHUNGEN AUFLÖSEN !

In diesem Schritt decken alle anderen Ermittler das Bestechungsplättchen, das sie ggf. in Schritt 3 auf ihr Tableau gelegt haben, auf. (Wenn ihr Schritt 3 übersprungen habt, überspringt auch diesen Schritt.)

Alle Ermittler, die das „Passen“-Plättchen gelegt haben, tun in diesem Schritt nichts. Alle Ermittler, die das „Bespitzeln“-Plättchen gelegt haben, bezahlen 3\$ und lesen nun die **letzte** Antwort, die dem aktiven Ermittler gezeigt wurde (also ggf. die



Antwort **nach dem Anzweifeln**). Auch sie befolgen ggf. alle Anweisungen auf der Antwortkarte (wie z. B. das Lesen einer Fallkarte). Alle Ermittler nehmen ihre Bestechungsplättchen zurück. Ihr setzt sie beim nächsten Verhör erneut.

WICHTIG! Wenn der aktive Ermittler erfolgreich angezweifelt hat, sehen Ermittler, die einen Spitzel bestochen haben, **NICHT die erste Antwortkarte mit der Lüge oder Irreführung, sondern nur die zweite Antwortkarte mit der nützlichsten Antwort.**

BEISPIEL EINES VERHÖRS

SEAN (Ermittler): Ich bin bei Charlie Muggs und möchte ihn befragen. Ich möchte wissen, was er über Sally, das Opfer, weiß. Ich frage Muggs nach Fallkarte (A) (Schritt 1).

CHRISTINA (Stichel): Du hast ein Druckmittel gegen Muggs. Willst du es einsetzen? (Schritt 2)

SEAN (Ermittler): Diesmal nicht. Das hebe ich mir für später auf.

CHRISTINA (Stichel): Sean fragt Charlie nach Fallkarte (A), dem Opfer. Entscheidet euch, ob ihr einen Spitzel bestechen möchtet. Legt eure Bestechungsplättchen. (Schritt 3)

ANGIE (Ermittler): Verdammte, ich habe nur 2\$. Das ist nicht genug, um zu bespitzeln.

Angie legt ihr „Passen“-Bestechungsplättchen offen auf ihr Ermittler-tableau. Sie kann bei dieser Befragung also nicht bespitzeln.

FRANK (Ermittler): Ich bin gut bei Kasse, also werde ich definitiv bestechen ... oder vielleicht doch nicht?



JULIA (Ermittler): Ich habe nur 3\$. Das wäre gerade genug, um zu bespitzeln.

Frank und Julia wählen jeweils 1 ihrer Bestechungsplättchen aus und legen es verdeckt auf ihre Tableaus.

CHRISTINA (Stichel): Haben sich alle entschieden? OK, mal schauen, was Charlie Muggs dir antwortet, Sean.

Christina öffnet ihre Ermittlungsakte und konsultiert die Tabelle des Falles (Schritt 4). Es gibt 2 Antworten für diese Befragung. Sie wählt die Lüge oder Irreführung – Antwort 1b – und schiebt die Karte in den AAK-Umschlag, sodass nur diese Antwort sichtbar ist. Dann gibt sie Sean den Umschlag, damit er die Antwort lesen kann.



SEAN (Ermittler): Wirklich, das ist alles, was Charlie zu sagen hat? Ich nenne das Mist. Ich zweifle definitiv an, dass das alles ist, was er weiß. (Schritt 5)

CHRISTINA (Stichel): Bist du sicher, dass du das tun willst? Wenn du mich fragst, ist Charlie ein ziemlich aufrechter Kerl. Ich glaube nicht, dass er lügen würde.

SEAN (Ermittler): Netter Versuch. Aber ich bleibe dabei. Hier ist mein Druckmittel.

Christina nimmt Seans Druckmittel und legt es, weil sie eine Lüge oder Irreführung gewählt hatte, unter Charlie Muggs' Karte. Sean hat nun ein weiteres Druckmittel gegenüber Muggs.



CHRISTINA (Stichel): Muggs war doch nicht ganz ehrlich.



Christina schaut in ihre Tabelle und sieht, dass die nützlichste Antwort 1a ist. Da sie sich auf derselben Antwortkarte befindet, zieht sie die Karte aus dem AAK-Umschlag, dreht sie und schiebt sie so wieder hinein, dass nun die nützlichste Antwort sichtbar ist. Dann übergibt sie den Umschlag wieder an Sean.

SEAN (Ermittler): Das ist schon besser. Ich wusste, dass Charlie mehr über Sally zu sagen hat.

CHRISTINA (Stichel): Julia, Frank, habt ihr einen Spitzel bestochen? (Schritt 6)

Julia und Frank drehen ihre Bestechungsplättchen um.

JULIA (Ermittlerin): Nein, ich habe verzichtet. Ich wollte nicht mein ganzes Geld für diese Frage ausgeben.



FRANK (Ermittler): Ich habe bestochen. Hier sind 3\$. Sean, wenn du das gelesen hast, reich es mir bitte rüber.

SEAN (Ermittler): Auf der Karte steht, ich soll Fallkarte (F) lesen. Reichst du sie mir bitte, Christina? Hier ist mein Ermittlungsanzeiger.

Christina nimmt Fallkarte (F) und gibt sie Sean. Dann legt sie seinen Ermittlungsanzeiger auf das Feld unter der Fallkarte (F) des Spielplans.

FRANK (Ermittler): Da ich bestochen habe, lese ich ebenfalls Fallkarte (F), richtig?

CHRISTINA (Stichel): Ja, gib mir auch einen deiner Ermittlungsanzeiger.

JULIA (Ermittlerin): Ach, hätte ich doch auch bestochen!



DRUCKMITTEL EINSETZEN

Sowohl die Ermittler als auch der Stichel können Druckmittel erhalten und einsetzen. Der Hauptunterschied besteht darin, dass Ermittler Druckmittel gegenüber bestimmten Verdächtigen haben, während der Stichel Druckmittel gegenüber bestimmten Ermittlern hat.

WIE ERMITTLER EIN DRUCKMITTEL EINSETZEN

Als Ermittler hast du ein Druckmittel gegenüber einem Verdächtigen, wenn 1 oder mehrere deiner Druckmittel (Hüte) auf dem Feld unterhalb der Fallkarte des Verdächtigen liegen.

Du darfst 1 davon einsetzen, wenn du diesen Verdächtigen verhörst (siehe Seite 11). Du kannst das Druckmittel also nur in deinem Zug einsetzen. Damit zwingst du den Stichel, dir die nützlichste Antwort dieses Verdächtigen zu geben (siehe Seite 11).

Um das Druckmittel einzusetzen, nimmst du 1 Hut vom Feld unterhalb des Verdächtigen zurück in deinen Vorrat. (Für weitere Informationen siehe Verhör auf Seite 11 ff.)

WICHTIG! Du MUSST dich in Schritt 2 des Verhörs entscheiden, ob du 1 Druckmittel nutzen möchtest oder nicht. Du kannst dich NICHT später dafür entscheiden, etwa, wenn du dir die Antwort des Stichels angesehen hast.

Denk daran, dass die anderen Ermittler keinen Spitzel bestechen können, wenn du ein Druckmittel einsetzt, da dann Schritt 3 des Verhörs übersprungen wird.

WIE DER STICHEL EIN DRUCKMITTEL EINSETZT

Als Stichel hast du ein Druckmittel gegen einen Ermittler, wenn du 1 oder mehrere Druckmittel (Hüte) dieses Ermittlers auf deinem Tableau hast.

Du darfst 1 davon einsetzen und dem Ermittler zurückgeben, um ihn zu behindern. Dazu stehen dir 2 Optionen zur Verfügung:

BESPITZELN VERHINDERN

In Schritt 3 jedes Verhörs darfst du Druckmittel gegen beliebig viele Ermittler einsetzen, um sie daran zu hindern, einen Spitzel zu bestechen. Für jeden Ermittler, den du auf diese Weise behindern willst, musst du 1 Druckmittel einsetzen.

Tust du das, entfernt der Ermittler sein Bestechungsplättchen wieder von seinem Tableau und legt stattdessen das „Passen“-Plättchen offen auf sein Tableau, um anzuzeigen, dass er keinen Spitzel besticht. (Den aktiven Ermittler kannst du auf diese Weise natürlich nicht behindern, da er keinen Spitzel bestechen kann.)

EINE ANTWORT VERWEIGERN

In Schritt 2 jedes Verhörs darfst du ggf. ein Druckmittel gegen den aktiven Ermittler einsetzen. Du darfst dies jedoch nur, wenn der Ermittler selbst kein Druckmittel gegen den Verdächtigen einsetzt (siehe Seite 11).

Setzt du ein Druckmittel gegen den aktiven Ermittler ein, weigert sich der Verdächtige, eine Antwort zu dieser Fallkarte zu geben. Das Verhör ist dadurch sofort beendet. Der aktive Ermittler erhält seine Aktion dabei **nicht** zurück und darf diesen Verdächtigen in dieser Runde **nicht** erneut zu derselben Fallkarte befragen. Eine Befragung zu anderen Fallkarten ist möglich.



Der aktive Ermittler darf dies jedoch verhindern, indem er einen Schläger besticht. Der Schläger zwingt den Verdächtigen, zu antworten (siehe Seite 10).

Der Ermittler muss dies jedoch erst entscheiden, nachdem du das Druckmittel eingesetzt hast. Du bekommst es also nicht zurück. Schritt 4 des Verhörs läuft dann so ab, als hättest du kein Druckmittel eingesetzt. Du musst also nicht die nützlichste Antwort geben und der Ermittler darf die Antwort wie gewohnt anzweifeln (Schritt 5).

WICHTIG! Es ist immer am besten, wenn der Stichel die Ermittler an ihre Druckmittel erinnert und sie fragt, ob sie diese einsetzen wollen, insbesondere bei neuen oder unerfahrenen Spielern.

DEN FALL LÖSEN

Als Ermittler verfügst du über 1 Lösungsplättchen. Du darfst es einmal im Spiel zu Beginn deines Zuges (bevor du eine Aktion durchführst) einsetzen.



Möchtest du das tun, übergib dein Lösungsplättchen an den Stichel, der es auf sein Tableau legt. Dann schreibst du deine Vermutungen in das linke Feld unten auf deinem Untersuchungsbogen. Um den Fall erfolgreich zu lösen, musst du normalerweise

1) den Täter, 2) die Tatwaffe und 3) das Motiv

identifizieren und korrekt aufschreiben. Solltest du andere Aspekte für die Lösung benötigen, ist dies in der entsprechenden Einsatzbesprechung aufgeführt.

Dabei gelten folgende weitere Regeln:

- * Verdächtige und Waffen werden im Spiel stets durch eine Fallkarte dargestellt. Um den Verdächtigen und die Waffe zu identifizieren, musst du auch die entsprechende Fallkarte aufschreiben.
- * Du darfst nur Fallkarten aufschreiben, die du bereits ermittelt hast. Bei der entsprechenden Fallkarte muss also 1 deiner Ermittlungsanzeiger liegen. Wenn du zum Beispiel glaubst, dass der Mord mit einem Messer begangen wurde, du aber noch keine Fallkarte mit einem Messer darauf gesehen hast, darfst du nicht einfach „Messer“ schreiben. Ermittler müssen ihre Anschuldigungen mit harten Beweisen untermauern!
- * Verdächtige, die derzeit nicht auf dem Spielplan stehen (d. h. die noch nicht entdeckt oder lokalisiert wurden), darfst du nicht aufschreiben.
- * Du darfst nur 1 Motiv nennen. Ein Fall kann mehrere richtige Motive haben, als Ermittler musst du nur 1 richtiges Motiv herausfinden, nicht alle.

Es gibt 16 mögliche Motive, die du aufschreiben darfst. Diese Liste befindet sich auch auf der Rückseite deiner Ermittlungsakte.

Unfall	Geld/Gier	Notwehr
Wut	Geltungsdrang	Sex/Eifersucht
Drogensucht	Besessenheit	Selbstmord
Verbindung zur Mafia	politisches Motiv	Geheimnis bewahren
Unzurechnungsfähigkeit	religiöses Motiv	Vertuschung
	Rache	

Nachdem du deine Vermutungen aufgeschrieben hast, übergibst du deinen Untersuchungsbogen an den Stichel. Dieser prüft deine Vermutungen im Geheimen und vergleicht sie mit der Lösung in seiner Ermittlungsakte.

RICHTIGE VERMUTUNGEN: Treffen alle Vermutungen des Ermittlers zu, liest du als Stichel den Epilog des Falles laut vor. Dieser Ermittler hat den Fall gelöst und gewinnt das Spiel.

FALSCHER VERMUTUNGEN: Treffen nicht alle Vermutungen des Ermittlers zu, schreibst du als Stichel auf dem Untersuchungsbogen an der dafür vorgesehenen Stelle auf, wie viele der Vermutungen richtig waren. Schreib **nicht** auf, **welche**, sondern nur die Anzahl (ggf. auch 0). Gib dann den Bogen an den Ermittler zurück.
Der Ermittler kann den Fall nur noch lösen, wenn die vorgegebene Anzahl an Tagen abgelaufen ist. Er hat dann (wie alle anderen Ermittler) eine „Letzte Chance“ einen Verdächtigen zu beschuldigen.
Der Ermittler führt bis dahin, wie gewohnt, seine Aktionen durch.

TIPP! Unter www.pegasus.de findet ihr die Epiloge der Fälle zum Download und Anhören.



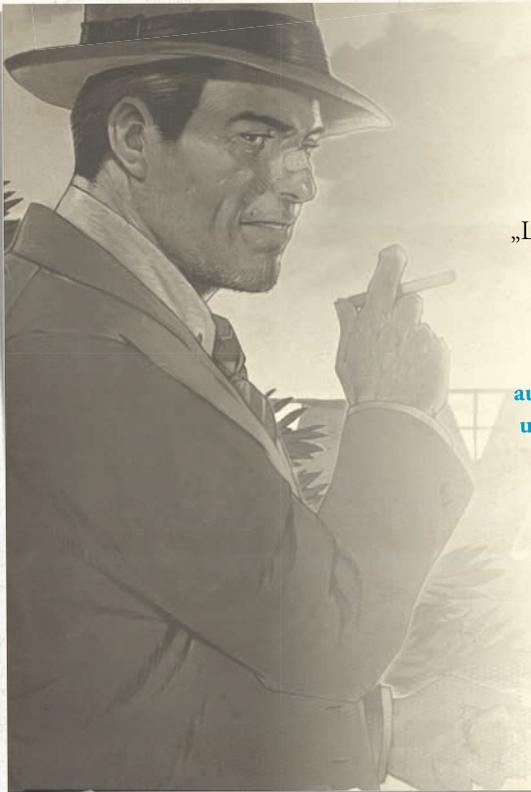
TIPP! Spätestens in der letzten Runde sollte jeder Ermittler sein Lösungsplättchen einsetzen und versuchen, den Fall zu lösen, da dies die letzte Gelegenheit dafür ist. Es gibt keine Strafe für falsche Vermutungen.

BEISPIEL für das Lösen des Falles: Die Lösung des Falles ist, dass Jasper Daniels, Fallkarte (D), das Opfer mit dem Briefbeschwerer aus Granit, Fallkarte (F), ermordet hat und seine Motive Geld/Gier bzw. ein politisches Motiv waren.

Der rote Ermittler hat sein Lösungsplättchen eingesetzt und folgende Vermutung aufgeschrieben: (D) Jasper Daniels, (G) Goldpokal und politisches Motiv.

Der rote Ermittler hat Fallkarte (F), den Briefbeschwerer, noch nicht gesehen, so dass er diese nicht in seine Vermutung mit einbeziehen durfte. Der Stichel überprüft seine Vermutungen und schreibt die Zahl „2“ in das dafür vorgesehene Feld, da der Ermittler sowohl den Verdächtigen als auch eines der möglichen Motive richtig aufgeschrieben hat.

Der Stichel gibt den Untersuchungsbogen an den Ermittler zurück, der nun weiß, dass 2 seiner Vermutungen richtig waren. Falls kein anderer Ermittler den Fall erfolgreich löst, hat der rote Ermittler noch eine letzte Gelegenheit, den Fall zu lösen, nämlich wenn der Tagesanzeiger das Feld „Letzte Chance“ erreicht.



LETZTE CHANCE UND ERMITTLUNGEN EINGESTELLT

Wenn der letzte Tag des Spiels endet, verschiebt der Stichel den Tagesanzeiger auf das Feld „Letzte Chance“. Nun darf jeder Ermittler erneut versuchen, den Fall zu lösen. Dazu tragen alle Ermittler ihre Vermutungen unten rechts auf dem Untersuchungsbogen ein.
Als Stichel überprüft du die Vermutungen aller Ermittler und liest dann den Epilog vor.

TIPP! Wir empfehlen dringend, den Epilog des Falles vorzulesen und erst DANACH aufzulösen, welche Ermittler den Fall tatsächlich gelöst haben. Es erzeugt eine große Vorfreude und Spannung, wenn der Stichel den Ermittlern langsam enthüllt, was tatsächlich passiert ist!

NACH DEM LESEN DES EPILOGS TEILST DU DEN ERMITTLERN JEWELNS MIT, OB IHRE VERMUTUNGEN KORREKT WAREN ODER NICHT. HAT NUR 1 ERMITTLER DEN FALL ERFOLGREICH GELÖST, GEWINNT ER DAS SPIEL. HABEN MEHRERE ERMITTLER DEN FALL ERFOLGREICH GELÖST, GEWINNT VON IHNEN DERJENIGE, DER ZULETZT AM ZUG WAR.

HAT KEIN ERMITTLER DEN FALL ERFOLGREICH GELÖST, BEWEGE DEN TAGESANZEIGER AUF DAS FELD „ERMITTLUNGEN EINGESTELLT“. DAMIT BIST DU ALS DER LISTIGE STICHEL DER GROSSE GEWINNER!

GUNST- UND GAUNKARTEN ! (OPTIONAL)

Wenn ihr den einzelnen Ermittlern und dem Stichel noch unterschiedliche Fähigkeiten geben wollt, könnt ihr (in der klassischen Version) die Gunst- und die Gaunerkarten verwenden.

Wenn ihr diese Karten verwenden wollt, ist es sehr empfehlenswert, aber nicht erforderlich, beide Kartentypen zu verwenden.



GUNSTKARTEN: In Schritt 11 der Spielvorbereitung nimmt sich jeder Ermittler 1 zufällige Gunstkarte. Du kannst als Ermittler die Gunstkarte während des Spiels gemäß den Anweisungen auf der Karte 1x nutzen. Danach legst du sie in die Schachtel zurück. Sie wird in diesem Spiel nicht mehr verwendet.



GAUNKERKARTEN: Am Ende von Schritt 4 der Spielvorbereitung nimmt sich der Stichel zusätzlich 1 zufällige Gaunerkarte. Du kannst als Stichel die Gaunerkarte während des Spiels gemäß den Anweisungen auf der Karte 1x nutzen. Danach legst du sie in die Schachtel zurück. Sie wird in diesem Spiel nicht mehr verwendet.

ALTERNATIVE VERSIONEN

SOLOVERSION

In der Solo-Version spielst du ohne Stichel. Dafür verwendest du das Buch „Soloversion“. Es enthält die Antworten, die Verdächtige geben, wenn sie verhört werden und die Ergebnisse, wenn du an deinem Standort suchst oder Verdächtige durchsuchst.

Ihr könnt diese Version auch mit mehreren Spielern spielen. Alle Spieler übernehmen dann gemeinsam die Rolle von 1 Ermittler. (Einzelheiten dazu findet ihr auf Seite 18.)

Der Ermittler muss weiterhin herausfinden, ob Verdächtige lügen oder ob sie die Wahrheit sagen. Dazu hast du die Wahl, einen entsprechenden Abschnitt im Buch zu lesen, falls du eine Antwort anzweifeln möchtest.

SPIELAUFBAU

Das folgende Material brauchst du in der Soloversion nicht, lege es in die Schachtel zurück:

Geldscheine, Bestechungsplättchen, Lösungsplättchen, Ermittlungsanzeiger, die Karten „Beweis an sich genommen“ und die Marker „A“ bis „L“.

- 1 Lege den Spielplan aus.
- 2 Setze den Tagesanzeiger auf das Feld 12 der Leiste und den Marker „Letzte Chance“ unter das letzte Feld der Zeitleiste mit der 1.
- 3 Nimm dir 1 Ermittlertableau und lege es mit der Seite nach oben, die für die Solo- und die Duellversion verwendet wird. Lege dann 4 Aktionswürfel auf das Ermittlertableau auf die Felder „Verfügbar“, nimm dir 1 Ermittler-Figur und die Druckmittel (Hüte) von 1 Farbe. Lege sie neben dein Ermittlertableau.
- 4 Lege die 3 Stress-Plättchen mit der grauen Seite nach oben auf dein Tableau.
- 5 Nimm dir das Buch „Soloversion“, 1 Ermittlungsakte für Ermittler und 1 Untersuchungsbogen. Lege die Ermittlungsakte des Stichels vorerst beiseite. Du brauchst sie erst nach dem Ende des Spiels.

Wähle 1 Fall aus und folge den nächsten Schritten SEHR SORGFÄLTIG! Du kannst dir einen Fall leicht ruinieren, wenn du die falschen Karten zu früh anschaust!

Nimm die Karten aus der fallspezifischen Schachtel des gewählten Falles.

6 Lege die Antwortkarten und die Durchsuchungskarten in diese Schachtel zurück, OHNE sie anzuschauen! Sie werden in der Soloversion nicht verwendet. Lege die restlichen Karten des Falles beiseite (Fallkarten und alle Geheimnis- oder fallspezifische Karten), OHNE SIE ANZUSCHAUEN!

7 Lege die Fallkarten VERDECKT auf die entsprechenden Felder des Spielplans, ohne die Vorderseite zu lesen. Wenn es für den Fall Geheimniskarten und fallspezifische Karten gibt, lege sie verdeckt an die Seite des Spielplans.

8 Nimm die doppelseitige Übersichtstafel für den Fall und lege sie neben dein Tableau.

9 Lege das Stanztableau mit den Figuren der Verdächtigen bereit.

Lies die Einsatzbesprechung in der Ermittlungsakte des gewählten Falles. Befolge dabei ggf. die weiteren Anweisungen zur Vorbereitung, indem du Fallkarten aufdeckst 10, die Tatortmarkierung legst 11 und die Verdächtigen auf ihren Standorten platzierst 12.

Löse die Verdächtigen aus dem Stanztableau, wenn sie in der Einsatzbesprechung erstmalig genannt werden. (Lege das Stanztableau noch nicht in die Schachtel zurück, da im Laufe des Falles neue Verdächtige hinzukommen können).

Notiere die Informationen, die du bisher über den Fall erhalten hast, auf deinem Untersuchungsbogen (siehe das Beispiel auf Seite 7). Befolge außerdem alle Sonderregeln für den Fall. Ignoriere dabei alle Regeln und Anweisungen, die sich auf Lösungsplättchen, Bestechungen oder den Stichel beziehen. Sie gelten nur für die klassische Version. Bei „Blut auf dem Pier“ beispielsweise lautet die Sonderregel, dass der Tagesanzeiger auf einem anderen Feld der Leiste beginnt 13.

14 Platziere deine Spielfigur auf einer Polizeistation deiner Wahl auf dem Spielplan.

NUN KANN ES LOSGEHEN.

So sollte es nach der Vorbereitung des Falles „Blut auf dem Pier“ in der Soloversion aussehen.



SPIELABLAUF

Das Spiel in der Soloverversion läuft genauso ab, wie das Spiel in der klassischen Version, mit folgenden Änderungen:

In der Soloverversion hast du nur 4 verschiedene Aktionen zur Auswahl: Bewegen, Am Standort suchen, Einen Verdächtigen durchsuchen und Verhören.

Die Aktionen Nachdenken und Schutzgeld erpressen werden in der Soloverversion nicht verwendet. Außerdem kann niemand bestochen werden. Allgemeine Abläufe, die in der klassischen Version vom Stichel durchgeführt werden (wie z. B. das Übergeben von Fallkarten oder das Verschieben des Tagesanzeigers), werden in der Soloverversion einfach vom Spieler übernommen.

ÄNDERUNGEN BEI DER AKTION VERHÖREN

In Schritt 1) wählst du aus, wozu du den Verdächtigen befragen möchtest. In Schritt 2) darfst du 1 Druckmittel gegen den Verdächtigen einsetzen. Da es keinen Stichel gibt, kann dieser auch kein Druckmittel einsetzen. Schritt 3 entfällt.

Suche in Schritt 4) in der Tabelle auf der Übersichtstafel des Falles nach der Zeile des Verdächtigen und der Spalte der Fallkarte, zu der er befragt wird. In diesem Feld steht eine Zahl. Lies den entsprechenden Abschnitt im Buch „Soloverversion“.

In Schritt 5) darfst du wie gewohnt die Antwort des Verdächtigen anzweifeln. Tust du das, lies den angegebenen Abschnitt und notiere dir seine Nummer auf deinem Untersuchungsbogen. Dort wird dir auch mitgeteilt, ob das Anzweifeln erfolglos oder erfolgreich war.

War das Anzweifeln erfolglos, erhöht sich dein Stress. Drehe 1 Stress-Plättchen auf die farbige Seite um.



Sobald du das dritte Stress-Plättchen auf die farbige Seite drehen musstest, bewege den Marker „Letzte Chance“ 1 Feld auf der Leiste nach oben. Du hast also 1 Tag weniger, den Schuldigen zu ermitteln! Danach drehst du alle Stress-Plättchen wieder auf die graue Seite.

War das Anzweifeln erfolgreich, erhältst du – wie üblich – 1 Druckmittel gegenüber diesem Verdächtigen. Lege 1 Druckmittel unter seine Fallkarte. Du kannst es in einem späteren Verhör in Schritt 2 gegen den entsprechenden Verdächtigen einsetzen. Du liest dann den in der Tabelle angegebenen Abschnitt und sofort danach den Abschnitt, den du beim Anzweifeln lesen würdest. Dafür deckst du jedoch ggf. **kein Stress-Plättchen** auf bzw. erhältst **kein Druckmittel**.

WICHTIG! Nachdem du eine Antwort angezweifelt hast, darfst du den Verdächtigen nicht erneut zu dieser Fallkarte verhören!

Schritt 6) entfällt.

880
„Was soll ich denn damit zu tun haben, hä?“
UM ANZUZWEIFELN, LIES 630.

BLUT AUF DEM PIER

	A	B	C	D	E	F	G
CHARLIE MUGGS	880	929	735	640	672	19	693
DUM DICAPRIO	737	301	130	1088	530	124	610
DEE							

BEISPIEL EINES VERHÖRS: Du beschließt, Charlie Muggs nach Fallkarte (A), dem Opfer, zu befragen. Die Tabelle auf der Übersichtstafel weist dich an, Abschnitt 880 im Buch „Soloverversion“ zu lesen. Nachdem du die Antwort gelesen hast, beschließt du, die Antwort anzuzweifeln. Du liest dann Abschnitt 630 im Buch „Soloverversion“, um zu erfahren, ob dein Zweifel berechtigt war.

ÄNDERUNGEN BEI DEN SUCHAKTIONEN

Die Regeln für das Durchsuchen von Verdächtigen und der Suche am Standort ändern sich wie folgt: Für jeden Verdächtigen und jeden Ort findest du auf der Übersichtstafel eine Zahl. Lies den entsprechenden Abschnitt im Buch „Soloverversion“ und folge dessen Anweisungen.

BLUT AUF DEM PIER

				SUCHEN
CHARLIE MUGGS	329	21 772	41 368	61 491
DUM DICAPRIO	1082	22 463	42 654	62 51
DEE DICAPRIO	111	23 1025	43 932	63 940
		24 45	44 322	64 107
		25 105	45 858	65 589
		26 194	46 779	66 247
		27 1044	47 925	67 868
		28 158	48 595	68 512
		29 184	49 574	69 452
		30 806	50 1095	70 553
		31 498	51 511	71 145
		32 669	52 521	72 370
		33 98	53 299	73 671
		34 315	54 675	74 460
		35 916	55 441	75 356
		36 123	56 692	76 570
		37 413	57 842	77 885
		38 729	58 312	78 58
		39 676	59 876	79 186
		40 963	60 1002	80 790
				81 1085
				82 258
				83 236
				84 40
				85 1090
				86 710
				87 306
				88 952
				89 120
				90 745
				91 1006
				92 298
				93 333
				94 708
				95 1091
				96 699
				97 706
				98 645
				99 168
				100 139

BEISPIEL EINER DURCHSUCHUNG: Du entscheidest dich, Dum Dicaprio zu durchsuchen. Auf der Übersichtstafel ist bei ihm die Zahl 1082 angegeben. Also liest du Abschnitt 1082 im Buch „Soloverversion“. Später suchst du auch am Ort 43 und liest entsprechend Abschnitt 932.

LETZTE CHANCE

Sobald sich der Tagesanzeiger und der Marker „Letzte Chance“ auf der Leiste auf demselben Feld befinden, musst du sofort versuchen, den Fall zu lösen. Normalerweise geschieht dies am Ende des Tages, es kann aber auch während deines Zuges geschehen, wenn du den dritten Stressmarker umdrehen musstest. (In diesem Fall verlierst du alle noch nicht genutzten Aktionen dieses Tages.) Schreibe dann deine Vermutungen, wie gewohnt auf deinen Untersuchungsbogen.

Ziehe dann die Rückseite des Buchs „Soloversion“ zu Rate. Notiere dir zu jeder deiner Vermutungen (Verdächtiger, Waffe und Motiv) die Zahl, die dort für die entsprechende Fallkarte bzw. das entsprechende Motiv angegeben ist.

Addiere diese 3 Zahlen. Die Summe ist die Nummer des Abschnittes im Buch „Soloversion“, den du jetzt lesen darfst.

Wenn der Abschnitt mit „Der Captain bittet dich in sein Büro.“ beginnt und den Namen des aktuellen Falles nennt, hast du den Fall erfolgreich gelöst. Der Abschnitt gibt dir dann die Anweisung, eine bestimmte Seite in der Ermittlungsakte des Stichels aufzuschlagen und den Epilog zu lesen.

WICHTIG! Sei beim Öffnen der Ermittlungsakte des Stichels sehr vorsichtig und lies nur die angegebene Seite. Sonst könntest du dir einen anderen Fall verderben, indem du versehentlich die Lösung dieses Falles liest!

Wenn der Abschnitt nicht mit „Der Captain bittet dich in sein Büro.“ beginnt bzw. nicht den Namen des aktuellen Falles nennt, war mindestens 1 deiner Vermutungen falsch. Lies unter Verlängerung nach, was dann passiert.

BEISPIEL: Deine Vermutungen lauten: Jasper Daniels, Fallkarte (L), beging den Mord mit dem Granitbriefbeschwerer und sein Motiv war Geld/Gier. Du siehst dir die Rückseite des Buchs „Soloversion“ an und bestimmst anhand der Tabelle die entsprechenden Zahlen. Die Zahl neben dem Namen von Jasper Daniels ist 153; der Granitbriefbeschwerer, Fallkarte (F), hat die Zahl 110 und die Zahl für Geld/Gier lautet 150. $153 + 110 + 150 = 413$

(F) 110	Unzurechnungs-	125
(G) 130	fähigkeit	
(H) 150	Geld/Gier	150
(I) 170	Geltungsdrang	175
(J) 190	Besessenheit	200
(K) 210	politisches Motiv	225
(L) 230	religiöses Motiv	250

413

Der Captain bittet dich in sein Büro: „Glückwunsch, Detective, du hast den Fall gelöst. Der Täter wird seine gerechte Strafe erhalten.“

**DU HAST DEN FALL
DIE VERÄRGERTE BUCHHALTERIN GELÖST.**

LIES AUF SEITE 60 DER ERMITTLUNGSAKTE DES STICHELNS DEN EPILOG.

VERLÄNGERUNG

Wenn mindestens 1 deiner Vermutungen falsch war, setzt du den Tagesanzeiger auf Tag 3 der Leiste und legst den Marker „Letzte Chance“ unter das letzte Feld der Leiste zurück. Du hast nun 3 zusätzliche Tage, um den Fall zu lösen. Dies wird als Verlängerung bezeichnet. Du weißt allerdings nicht, ob und welche deiner Vermutungen bereits korrekt waren.

Drehe deine Stress-Plättchen dabei NICHT zurück!

Befindet sich der Tagesanzeiger später erneut auf demselben Feld wie der Marker „Letzte Chance“, versuchst du erneut, den Fall zu lösen. Dabei gelten die gleichen Regeln, wie soeben beschrieben. Ggf. beginnt also auch eine erneute, zweite Verlängerung.

Kannst du den Fall auch nach der zweiten Verlängerung nicht lösen (weil auch deine dritten Vermutungen nicht alle korrekt sind), werden die Ermittlungen eingestellt und du hast das Spiel verloren.

FALL GELÖST

Fall gelöst in:

den ersten 12 Tagen:
der 1. Verlängerung:
der 2. Verlängerung:
Der Fall wird eingestellt:

Bewertung:

Knallharter Ermittler
Kluger Kopf
Streifenpolizist
zurück zur Verkehrsüberwachung

SOLO-VERSION MIT MEHR ALS 1 SPIELER

Ihr könnt die Solo-Version auch mit mehreren Spielern aber nur 1 Spielfigur spielen. Wählt einen Spieler, der beginnt und der erste aktive Spieler ist. Der Spieler zu seiner Rechten sollte die Übersichtstafel für den Fall erhalten, während der Spieler zu seiner Linken das Buch „Soloversion“ nimmt.

Ihr solltet Entscheidungen gemeinsam als Team diskutieren und treffen. Letztendlich hat der aktive Spieler das letzte Wort darüber, welche der 4 Aktionen ihr durchführt, welchen Verdächtigen ihr zu welchen Fallkarten verhört, ob die Antworten angezweifelt werden oder nicht usw.

Bei allen Suchaktionen (Am Standort suchen bzw. Einen Verdächtigen durchsuchen) und beim Verhören sucht der Spieler rechts des aktiven Spielers auf der Übersichtstafel die Nummern heraus. Der Spieler links des aktiven Spielers liest dann den entsprechenden Abschnitt im Buch „Soloversion“ vor.

Am Ende des Tages wechselt der aktive Spieler im Uhrzeigersinn. Ebenso gebt ihr die Übersichtstafel und das Buch „Soloversion“ im Uhrzeigersinn weiter.

Jeder Versuch, den Fall zu lösen, sollte jedoch vom gesamten Team gemeinsam festgelegt werden.



DUELLVERSION

Die Duellversion ermöglicht es, das Spiel zu zweit gegeneinander (1 Ermittler gegen den Stichel) zu spielen. Die Regeln, wenn mehrere Ermittler kooperativ gegen den Stichel spielen wollen, sind weiter unten auf dieser Seite beschrieben.

Das Spiel in der Soloversion läuft genauso ab, wie das Spiel in der klassischen Version, mit folgenden Änderungen:

SPIELVORBEREITUNG

Legt den Tagesanzeiger auf das Feld 12 der Zeitleiste und den Marker „Letzte Chance“ unter das letzte Feld der Zeitleiste. Nimm dir als Ermittler 1 Ermittlertableau und lege es so aus, dass die Seite für die Solo- und Duellversion oben ist. Lege dann 4 Aktionswürfel auf das Ermittlertableau auf die Felder „Verfügbar“, wähle 1 Ermittler-Figur und die Druckmittel (Hüte) von 1 Farbe. Lege sie neben dein Ermittlertableau.

In der Duellversion verwendet ihr keine Geldscheine, keine Bestechungsplättchen, keine Lösungsplättchen, Ermittlungsanzeiger, keine Karten „Beweis an sich genommen“ und keine Marker „A“ bis „L“. Legt diese in die Schachtel zurück.

Alle Sonderregeln, die auf Lösungs- oder Bestechungsplättchen Bezug nehmen, ignoriert ihr. Der Aufbau ist ansonsten genau derselbe wie bei der klassischen Version.

AKTIONEN

In der Duellversion hast du als Ermittler nur 4 verschiedene Aktionen zur Auswahl:

Bewegen, Am Standort suchen, Einen Verdächtigen durchsuchen und Verhören.

Die Aktionen Nachdenken und Schutzgeld erpressen werden nicht verwendet. Außerdem kann niemand bestochen werden.

Ignoriere auch alle Anweisungen, Geldscheine zu nehmen.

Als Ermittler deckst du neue Fall- oder Geheimniskarten sofort auf, wenn du angewiesen wirst, sie zu lesen. Außerdem ignorierst du Anweisungen, Karten an dich zu nehmen und deckst diese Karten stattdessen einfach auf.

DRUCKMITTEL

Druckmittel werden in der Duellversion genauso verwendet wie in der klassischen Version. Da du als Ermittler jedoch keinen Schläger mehr bestechen kannst, wenn der Stichel ein Druckmittel einsetzt, um die Aussage zu verweigern, sind Druckmittel für den Stichel in der Duellversion etwas stärker.

Wenn du als Stichel ein Druckmittel einsetzt, um die Aussage zu verweigern, ist die Aktion des Ermittlers verloren und dieser Verdächtige darf erst am nächsten Tag wieder zu dieser Fallkarte befragt werden.

FALL LÖSEN

Als Ermittler hast du nur einen einzigen Versuch, den Fall zu lösen. Normalerweise geschieht dies, wenn der Tagesanzeiger das Feld „Letzte Chance“ erreicht. Wenn du möchtest, kannst du aber auch schon früher versuchen, den Fall zu lösen. Wenn alle deine Vermutungen richtig sind, gewinnst du als Ermittler das Spiel. Wenn auch nur 1 deiner Vermutungen falsch ist, gewinnt der Stichel das Spiel sofort. Unabhängig davon, wer gewonnen hat, sollte der Stichel dann den Epilog des Falls lesen.

DUELL-VERSION MIT MEHR ALS EINEM ERMITTLER

Wenn ihr mit mehreren Ermittlern kooperativ gegen den Stichel spielen wollt, kontrolliert ihr reihum 1 gemeinsame Figur.

Der Ermittler links vom Stichel wird der erste aktive Ermittler. Zu Beginn des nächsten Tages wechselt dies zum nächsten Spieler im Uhrzeigersinn.

Während eines Verhörs liest du als Ermittler die Antwort(en) laut vor, damit alle anderen Ermittler die Antwort(en) ebenfalls kennen.

Ihr solltet Entscheidungen gemeinsam als Team diskutieren und treffen. Letztendlich hat der aktive Spieler das letzte Wort darüber, welche der 4 Aktionen er durchführt, welchen Verdächtigen er zu welchen Fallkarten verhört, ob die Antworten angezweifelt werden oder nicht usw.

Bei dem Versuch, den Fall zu lösen, sollten sich jedoch alle Ermittler darauf einigen, welche Vermutungen sie anstellen wollen.

VARIANTE: MEHRERE ERMITTLER KOOPERATIV GEGEN DEN STICHEL

Wir empfehlen euch, einen einzelnen Ermittler, wie oben beschrieben, gemeinsam zu steuern. Falls ihr mit mehreren Ermittlern und jeweils einer eigenen Figur kooperativ gegen den Stichel spielen wollt, könnt ihr diese Variante verwenden.

Das Spiel verläuft weitestgehend wie die Duellversion. Da es der Stichel gegen mehrere Ermittler sehr schwer hätte, gibt es folgende Änderungen:

Platziert bei der Spielvorbereitung den Tagesanzeiger entsprechend der folgenden Tabelle auf dem passenden Feld der Leiste:

Anzahl der Ermittler	Starttag
4 Ermittler	3
3 Ermittler	4
2 Ermittler	6

Weiterhin teilt ihr euch als Ermittler alle Druckmittel, die Farbe spielt also keine Rolle. Wenn ein Ermittler 1 Druckmittel gegen einen Verdächtigen hat, kann jeder Ermittler dieses Druckmittel gegen den Verdächtigen einsetzen. Genauso kann der Stichel 1 Druckmittel gegen jeden Ermittler einsetzen, unabhängig davon, von wem er das Druckmittel erhalten hat.



Orte Tabelle

- 1 UNIVERSITY OF CALIFORNIA: Eine der bekanntesten **Universitäten** der Welt. Das heißt: du warst nicht dort.
- 2 BOTANICAL GARDENS: Im **Botanischen Garten** findest du Stille zwischen Bäumen und Pflanzen aus aller Herren Länder.
- 3 WESTWOOD VILLAGE: **Wohngegend** zwischen Uni und Beverly Hills. Wer hier lebt, hat's geschafft.
- 4 WEST L.A. STATION: Die **Kollegen vom Polizeirevier West** – ein eher lockerer Haufen.
- 5 WILSHIRE BLVD.: Der Deauville **Beach Club** am hiesigen Ende des Boulevards bietet harmlosen Spaß für jeden.
- 6 OCEAN PARK AMUSEMENT PIER: Surfer, Eiscreme, ein runtergekommener Rummelplatz – die Welt dürfte überall so sein wie an dieser **Promenade**.
- 7 PIER BLVD.: **Strand** für Leute, die nahtlos braun werden wollen. Unterm Trench eher egal.
- 8 BEVERLY HILLS HOTEL: „The Pink Palace“. Eine Nacht in diesem **Hotel** kostet zwei deiner Wochenlöhne. Mindestens.
- 9 SLAPSY MAXIE'S Männer stieren auf junge Frauen, die wenig anhaben. Nun ja, **Nachtclub** eben.
- 10 LA BREA TAR PITS: Natürliche, blubbernde **Asphaltgruben** voller Fossilien. Sachen gibst's.
- 11 FOX STUDIOS: **Filmstudio**, bekannt für seine zuckersüßen Streifen.
- 12 WILSHIRE STATION: **Nette Gegend - nicht viel los. Ruhige Polizeistation. Normalerweise.**
- 13 CLOVER FIELD AIRPORT: Kein Kleefeld weit und breit – der **Flughafen** wurde nach nem Kampfflieger benannt, der so hieß.
- 14 WASHINGTON BLVD.: Leimert Park, Culver City, **MGM-Studios**. Nette Gegend.
- 15 SUNSET PIER: Viele Leute. Rettungsschwimmer, die vom **Pier** aus Schwimmer retten.
- 16 MANCHESTER BLVD.: **Öfelder**, Notbehauungs-Quartiere und Apartmenthäuser.
- 17 COUNTRY CLUB MANOR: Todschickes **Apartmenthaus** in edler Gegend.
- 18 WESTERN & WILSHIRE: Kreuzung in städtischer **Wohngegend** ohne Flair. L.A. in langweilig.
- 19 BERENDO MIDDLE SCHOOL: Diese **Mittelschule** kennst du noch von damals. Für die Loyola High einen Block weiter hat es dann nicht gereicht.
- 20 MCCARTY MEMORIAL CHRISTIAN: **Kirche** von Christen, die sich „Jünger Christi“ nennen. Tja, wenn's hilft.
- 21 CRENSHAW & SANTA BARBARA: Kreuzung zwischen **Golf-Übungsplatz** und dem Olympischen Dorf von 1932. Du liebst Los Angeles.
- 22 THE STAG & BULL: **Kneipe, Treffpunkt, ab und zu sehr informativ.**
- 23 INGLEWOOD CEMETERY: Slim Schwallie liegt auf diesem größten **Friedhof** der Westküste. Super Typ, aber „nur“ Nebenrollen. Genau wie du.
- 24 HOLLYWOOD BOWL: **Freilichtbühne** in gigantomanisch, wie fast alles in L.A. Nur zum Hören – wer oben sitzt, braucht ein Fernrohr.
- 25 GRAUMAN'S CHINESE THEATRE: Glamouröser **Kinopalast**, davor der Walk of Fame – nicht wirklich deine Welt.
- 26 CHATEAU MARMONT: **Hotel** mit Blick auf die Stadt inklusive – aber nicht deine Preisklasse. Drumherum schicke Häuschen.
- 27 HOLLYWOOD STATION: **Polizeistation mit Bullen, die sich als was Besseres fühlen. Hollywood färbt ab, auch auf blaue Uniformen.**
- 28 WESTERN & LOS FELIZ: Ein Katzensprung entfernt liegen deine Lieblingsstudios: **Warner Bros. Studios**. Gute Stories, harte Kerle.
- 29 HOLLYWOODLAND SIGN: Der **Schriftzug** ist von überall zu lesen, typisch großmäulige Filmindustrie.
- 30 GRIFFITH PARK: Riesiger **Park**, einschließlich echtem Canyon als Western Kulisse.
- 31 NORMANDIE & BEVERLY: Kreuzung in einem lebendigen Viertel - und direkt bei den **Paramount Studios**.
- 32 FROSTONYA APT. HOTEL: Miese **Absteige** mit miesen Apartments in miesem Viertel - gehört neuerdings Jack Dragna.
- 33 SUNSET BLVD.: Je nach Straßenabschnitt wird alles an **Nachtleben** geboten, was geht – vom Edelrestaurant bis zum Billigst-Puff.
- 34 BLACK DIAMOND CASINO: Die schwarze, diamantförmige Raute überm Eingang der **Spielbank** verspricht jedem Glück – und treibt jeden in tiefe Schulden. Wie die Stadt selbst.
- 35 GLENDALE & RIVERSIDE: Kreuzung zwischen „mediterranen“ Landhäuschen am malerischen **Silver Lake** – einem Stausee. Alles hier ist künstlich.
- 36 GLENDALE STATION: **Polizeirevier, in dem absolut tote Hose herrscht. Du solltest dich bewerben.**
- 37 ANGELUS TEMPLE: Eine „Mega-**Kirche**“ der evangelikalen Pfingstbewegung – noch eine Unterreligion...
- 38 HOOVER & TEMPLE: Zwischen Hollywood und dem Stadtzentrum – eine **Kreuzung** zum Drüberfahren.
- 39 VERMONT & PICO: An dieser Kreuzung liegt Edward Bros. **Leichenschauhaus**, wo die Toten so tot wie nirgendwo sonst sind.
- 40 ALVARADO STREET: **Künstlerviertel** für blasierteres Volk.
- 41 L.A. LIBRARY: Wieso muss eine **Bibliothek** aussehen wie 2000 Jahre alter Plunder?
- 42 OLYMPIC STADIUM: Das **Olympiastadion** – die „Grand Old Lady“. Erinnerungen an 1932 kommen hoch.
- 43 HILL & WASHINGTON: Wimmelige Kreuzung inmitten von **Kneipen**, Hotdog-Ständen, Bürogebäuden.
- 44 WRIGLEY FIELD: Auf dem rautenförmigen Platz dieses **Baseball-Stadions** haben schon viele große Spieler gestanden. Die Angels sind dein Verein.
- 45 L.A. TIMES: Die Reporter rund um die **Zeitungszentrale** sind Schmeißfliegen.
- 46 CITY HALL: Du weißt, wen du im **Rathaus** fragen musst ...
- 47 UNION STATION: Der **Bahnhof** sieht aus wie eine Kirche im mexikanischen Stil. Warum auch immer.
- 48 BRADBURY BUILDING: Ein verrücktes **Bürogebäude** voll langweiliger Typen in Grau. Drumherum Banken und noch mehr Büros.
- 49 SAN PEDRO & 9TH: Austauschbare **Straßenecke**. Menschen. Stadt. Darunter brodelst's.
- 50 ALAMEDA & VERNON: Kreuzung an der Schnittstelle zwischen **Industriegebiet** und einfachen Wohnhäusern.
- 51 L.A. POLICE DEPARTMENT HEADQUARTERS: Das **Polizeipräsidium** – dein zweites Zuhause. Also eher dein Erstes.
- 52 CHINATOWN: Du hast zwar keine Vorurteile, aber die **Atmosphäre in diesem Stadtviertel ist trotzdem eigenartig**.
- 53 MISSION & VALLEY: Kreuzung bei der Wild Animal Farm, einem **Privatzoo** mit eingesperrten Tieren. Schauerhaft.
- 54 L.A. GENERAL: Das L.A. General Hospital ist riesig (was sonst?). In diesem **Krankenhaus** hat man dich schon oft wieder zusammengeflickt.
- 55 CATHEDRAL OF SAINT VIBIANA: Angenehm kleine katholische **Kirche**, fast heimelig und unpassend in diesem Moloch von Stadt.
- 56 GARVEY & BROOKLYN: Gewöhnliche Neubau-**Wohngegend**, viele Veteranen und Migranten. Entspannte Atmosphäre. Du solltest herziehen.
- 57 TELEGRAPH & 9TH: **Industriegebiet**. Fabriken, Gewerbe, Lagerhallen. Gut für schmutzige Geschäfte.
- 58 OCCIDENTAL COLLEGE: **College** mit kulturellem Schwerpunkt. Nicht deins.
- 59 SYCAMORE PARK: **Park** voller Platanen, Blumen und allem, was diese Stadt erträglich macht: keine Menschen.
- 60 COLORADO BLVD.: Schicke **Wohngegend** direkt beim Annandale Golf Club.
- 61 SOUTHWEST MUSEUM: Mehr als ein kleines **Museum** am Stadtrand sind die indianischen Ureinwohner nicht wert. Zum Kotzen.
- 62 HOTEL VISTA DEL ARROYO: Das mächtige **Hotel** thront über der Colorado Street Brücke und ist preiswerter, als es zunächst wirkt.
- 63 PASADENA STATION: **Unscheinbares Polizeirevier. Eher langweilige Kollegen – bis auf einen.**
- 64 ASCOT SPEEDWAY: Staubige **Rennbahn**, wo frisierte Karren und Motorräder ihre Runden drehen; die Zuschauer wetten, wer überlebt.
- 65 ATLANTIC & MISSION: **Straßenkreuzung** zwischen Pasadena und dem Rest der Welt. Wem es gefällt: man kann hier auch wohnen.
- 66 ATLANTIC & COLORADO: In die Berge, in die **Wälder...**
- 67 MT. WILSON OBSERVATORY: **Sternwarte** mit dem größten Spiegelteleskop, hoch auf dem Berg. Für Leute, die wegschauen wollen, statt hinzuschauen.
- 68 MISION DR.: Die **Mission San Gabriel**. Im „Land der unbegrenzten Möglichkeiten“ arbeiten Indianer für Franziskanerinnen – Schon klar.
- 69 GAY'S LION FARM: Tatsache – eine **Löwenfarm**. 200 Löwen, für Filme und Touristen.
- 70 MIDWICK COUNTRY CLUB: Typischer **Country Club** mit Golfplatz und anderem Zeitvertreib für die gehobenen Stände, aber deutlich heruntergekommen.
- 71 MONTEBELLO GOLF CLUB: **Golfplatz, fest in der Hand der Mafia.**
- 72 MONTEBELLO STATION: **Abgelegenes Polizeirevier. Nette Kollegen, soweit du weißt.**
- 73 GARVEY & WHITTIER: Belvedere Gardens – **Wohnviertel** vom Reißbrett. Teils öde, teils abgewrackt.
- 74 WHITTIER BLVD.: Montebello - langweilige **Wohngegend** für den unteren Mittelstand.
- 75 STATE HIGHWAY: Der Weg raus, durch Zitronen- und **Orangenplantagen**.
- 76 RIVIERA CLUB: **Nachtclub der Reichen mit Mafia-Verbindungen. Gut für Deals mit dem Teufel.**
- 77 TORRANCE OIL FIELDS: Bohrtürme, **Öfelder**, Arbeiterhäuser.
- 78 PALOS VERDES HILLS: Karge **Hügel** zwischen L.A. und abgelegeneren Stränden. Hier und da ein Häuschen.
- 79 PALOS VERDES BEACH: Steilküste und **Strandhäuser** für Leute mit ein bisschen Geld. Definitiv nicht zum „sehen und gesehen werden“.
- 80 NARBONNE & ANAHEIM: Abgelegene **Straßenkreuzung** in staubiger Gegend.
- 81 WESTERN & ANAHEIM: Nicht so doller **Wohngegend** in der Nähe vieler Bohrtürme ...
- 82 VERMONT & MANCHESTER: **Straßenkreuzung**. Die Manchester ist verdammt lang ...
- 83 VERMONT & CARSON: Öde Gegend. **Straßen**. Niedrige Häuser. Eher sehr billig.
- 84 SAN PEDRO STATION: **In diesem Polizeirevier haben zwar alle gute Laune, nehmen es aber auch genau. Muss am Hafen liegen: Zoll und so.**
- 85 POINT FERMIN: **Strandhäuser** der Reichen - Urlaub vor der Haustür. Dahinter Ödnis.
- 86 SAN PEDRO : Der Hafen bestimmt das sympathische **Städtchen**.
- 87 SAN PEDRO & ANAHEIM: **Straßenkreuzung** zwischen Frachthafen, Öltanks und Arbeiterkneipen.
- 88 TERMINAL ISLAND FEDERAL PRISON: **Bundesgefängnis** auf einer Hafen-Halbinsel. Nicht ganz San Quentin, aber nah dran.
- 89 L.A. HARBOR LIGHTHOUSE: Schnuckeliger **Leuchtturm** an der Hafeneinfahrt. Sehr, sehr abgelegen.
- 90 BROADWAY & REDONDO: Durchmischte **Wohngegend** mit Läden für alles, was man braucht.
- 91 SAN PEDRO & MANCHESTER: Die Goodyear-Reifenfabrik bestimmt das **Wohnviertel**. Es riecht nach Gummi. Wer's mag.
- 92 REDONDO BLVD.: Eher heruntergekommene **Wohngegend**. Noch mehr Öl in der Nähe.
- 93 UNION OIL REFINERY: **Ölraffinerie**. Tankwagen. Rohre. Hier will man nicht seine Lebenszeit verbringen.
- 94 LONG BEACH CITY HALL: **Rathaus** voller Politiker, die es nicht nach L.A. geschafft haben. Oder noch dorthin wollen.
- 95 LONG BEACH STATION: **Sehr gemächliches Polizeirevier. Ruhige Kugel schieben inbegriffen.**
- 96 TOPSY'S NIGHTCLUB: **Nachtclub als Treffpunkt von Halbwelt und Mafia.**
- 97 ATLANTIC BLVD.: Richtig öde **Wohngegend**. Abbruchhäuser, Brachen, dazwischen ein Mausoleum für die oberen Zehntausend. Passt.
- 98 ATLANTIC & FIRESTONE: **Kreuzung** bei der L.A. County Poor Farm – Heilanstalt für psychisch Angeknackste mit Geld im Hintergrund.
- 99 HORSESHOE PIER: Am halbkreisförmigen **Pier** wimmelt es von Familien, Fischern, Straßenhändlern und Junkies.
- 100 ANAHEIM ST.: Palmen zieren diese **Wohngegend** mit Apartment-Komplexen und Häuschen am Rande von L.A. Also am Arsch der Welt.