

FALLAKTEN

Die Fallakten geben euch **den jeweiligen Schwierigkeitsgrad, die zur Verfügung stehende Zeit, die Regeln des Falls und euer Ermittlungsziel** an.

Hier ein paar Erklärungen zu den Fallakten:

- **Bestimmte Hinweise finden.** In zwei Fällen müsst ihr gewisse Hinweise finden, um den Fall zu lösen. Bevor ihr diese Hinweise gefunden habt, könnt ihr demnach den Fall auch nicht beenden.
- ▲ **Zusätzliche Hinweise erhalten.** In drei Fällen erhaltet ihr bestimmte Hinweise als Starthilfe. Legt diese Hinweise bereit, bevor ihr mit dem Ermitteln beginnt.
- **Mehrere Übeltäter schnappen.** In fünf Fällen müsst ihr mehrere Übeltäter schnappen. Legt bei der Vorbereitung des Falls die angegebene Anzahl Übeltäter-Plättchen aus. Dementsprechend müsst ihr auch mehrere Festnahmen tätigen, um den Fall zu lösen.

★ **Bestimmte Übeltäter schnappen.** In zwei Fällen wird euch im Voraus gesagt, welche Übeltäter ihr schnappen müsst. Legt beim Spielaufbau diese Übeltäter-Plättchen aus. Ihr benötigt nur deren Verdächtigen-Karten. Die restlichen Karten könnt ihr beiseite legen. Um diese Fälle zu lösen, müsst ihr die passenden Hinweise der jeweiligen Übeltäter finden.

SCHWIERIGKEITSGRAD

EINFACH
MITTEL
SCHWER



REGELN

ZEITLIMIT

ZIEL

EINFACH	MITTEL	SCHWER
Die grosse Eröffnung	■ Das Fundbüro	● Zwei Drittel
● Doppelt gemoppelt	Das Verhör	● Die dreisten Drei
▲ ■ Der Glückshut	● Keine Schuppen!	★ Die schweren Jungs
▲ Die Detektiv-Dogge	● Die verschollenen Gäste	Das schlafende Walross
Zwei für eins	▲ Der gefiederte Gauner	
	Gestapelte Hinweise	
	★ Die vier Verdächtigen	
■ Bestimmter Hinweis	▲ Zusätzlicher Hinweis	● Mehrere Übeltäter
		★ Bestimmte Übeltäter

LÖST MEHRERE FÄLLE

Wahre Detektive lösen nicht nur einen Fall, sondern gleich mehrere nacheinander. Dies wären unsere Empfehlungen für eine ausgewogene und spannende Spielrunde:

Stellt anhand der folgenden Tabelle einen Stapel mit fünf Fallkarten aus verschiedenen Schwierigkeitsgraden zusammen:

Level			
Anfänger	3	2	0
Geübt	2	2	1
Detektiv	1	2	2

SOLOSPIEL

Du willst alleine ein paar Fälle lösen? Dazu musst du nur einige Regeln anpassen:

- Du musst gefundene Symbole selbst auf dem Kodex einstellen.
- Es müssen nur 4 der 5 Symbole passen, damit du einen Hinweis erhältst.
- Leg die Fallakte „Das schlafende Walross“ beiseite. Dafür werden mehrere Spieler benötigt.

ANMERKUNG

Die Ansprachen beziehen sich selbstverständlich auf jedes Geschlecht und wurden nur aus Gründen der Lesbarkeit einfach gehalten.

CREDITS

Autor & Art Direction: Connor Reid
Illustrationen: Cam Kendell & Alex Diochon
Redaktion Wiggles 3D: Peter Nesbitt
Übersetzung: Christian Meier
Produzent: Don Reid
Redaktion: Rico Gadola
Grafische Bearbeitung: Michelle Albano

Wiggles 3D

Five Minute Mystery is a trademark of Wiggles 3D Incorporated.
©2020. All rights reserved. Made in China.
Game Factory Version © 2021 Game Factory.

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH | Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
Carletto AG | Moosacherstr. 14
CH-8820 Wädenswil | www.carletto.ch
www.gamefactory-spiele.com





CONNOR REID

5 MINUTE™ Mystery

SPIELREGEL



Das allumfassende Museum braucht eure Hilfe!

Mein wertvoller MacGuffin wurde gestohlen, und mein Museum ist übersät von seltsamen Symbolen. Bitte fasst den Übeltäter und bringt mir meinen MacGuffin zurück!

Hochachtungsvoll,

H. Walros

Kurator des allumfassenden Museums

Inhalt: 32 großformatige Szene-Karten, 28 Übeltäter-Plättchen, 28 Verdächtigen-Karten, 16 Hinweis-Plättchen (in 4 Farben), 16 Fallakten, 1 Kodex, 4 Übersichtskarten

SPIELVORBEREITUNG

(Aufbau für zwei Spieler)



Hinweis-Plättchen



Übeltäter-Plättchen



1.

Fallakte



Kodex



5.

Verdächtigen-Karten



2.

Szene-Karte



5.

Verdächtigen-Karten



8.

Timer-App



7.

Übersichtskarte

1. Wählt eine Fallakte, und achtet auf eventuelle Sonderregeln (siehe „Fallakten“, Seite 5).

ANMERKUNG: Spielt ihr das Spiel zum ersten Mal, wählt die Fallakte „Die große Eröffnung“.

2. Mischt die Szene-Karten und legt sie mit dem Bild nach oben als Stapel in die Tischmitte, sodass alle Spieler die Szenen sehen können.
3. Sortiert die Hinweis-Plättchen nach Farben in vier separate Stapel und mischt diese Stapel. Legt die Stapel mit den Fragezeichen nach oben aus.
4. Mischt die Übeltäter-Plättchen und legt so viele verdeckt (Farbbalken sichtbar) bereit, wie in der Fallakte angegeben. Die restlichen Übeltäter legt ihr beiseite.
5. Mischt die Verdächtigen-Karten und teilt sie gleichmäßig an alle Spieler aus. Die Spieler dürfen sich ihre Verdächtigen ansehen.
6. Stellt den Kodex so ein, dass alle leeren Seiten oben sind.

7. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte. Sie gibt einen Überblick über die Hinweise und Symbole.

8. Stellt den Timer so ein, wie in der Fallakte angegeben. Ihr könnt jeden beliebigen Timer verwenden, aber wir empfehlen die atmosphärische Timer-App zum Spiel. Sie steht kostenlos für iOS- und Android-Geräte zur Verfügung!

KOSTENLOSE TIMER-APP
„5 Minute Mystery Timer“

Im App Store und im Google Play Store



SPIELZIEL

Der Schock sitzt tief bei dem alten Herrn Walross – sein allumfassendes Museum wurde ausgeraubt! Euer gemeinsames Spielziel ist es nun, den Übeltäter zu entlarven. Dafür müsst ihr die merkwürdigen Symbole im Museum richtig deuten und den Hinweisen nachgehen, um Verdächtige auszuschließen ... und das alles bevor die Zeit abläuft, viel Glück!

ABLAUF EINES FALLS

FALLAKTE WÄHLEN

In der gewählten Fallakte findet ihr jeweils den Schwierigkeitsgrad, die verfügbare Zeit, spezifische Regeln und das Ziel des Falls.

KODEXBEAUFTRAGTER

Bevor ihr mit dem Fall beginnt, bestimmt ihr einen Kodexbeauftragten für die erste Szene-Karte. Diese wichtige Aufgabe wechselt nach jeder Szene im Uhrzeigersinn.

TIMER STARTEN

Startet den Timer, sobald alle bereit sind.

SYMBOLE FINDEN

In **jeder Szene** sind fünf Symbole versteckt. Es kommt immer jeweils eine dieser fünf Grundformen vor:



Allerdings gibt es für jede Form fünf Varianten. Von jeder Grundform ist jeweils eine Variante auf der Szene-Karte versteckt.



Schiebt die oberste Karte des Szene-Stapels zeitgleich mit dem Starten des Timers unter ebendiesen Stapel; die Suche auf der nun obersten Szene-Karte kann beginnen. Sobald ihr fündig geworden seid, zeigt und/oder nennt ihr dem Kodexbeauftragten die Variante der Symbole. Beachtet allerdings, dass nur der Kodexbeauftragte den Kodex bedienen darf. Sobald dieser alle fünf Symbole auf dem Kodex eingestellt hat, dreht ihr die Szene-Karte um und überprüft, ob ihr die fünf richtigen Symbole gefunden habt:

- Wenn eines oder mehrere Symbole falsch sind, erhaltet ihr kein Hinweis-Plättchen (ab jetzt nur noch Hinweise genannt) und müsst mit einer anderen Szene von neuem beginnen, während die Zeit weiterläuft.
- Wenn jedoch alle Symbole übereinstimmen, dann dürft ihr einen Hinweis nehmen.



Ein Volltreffer! Das ist ein Hinweis wert!

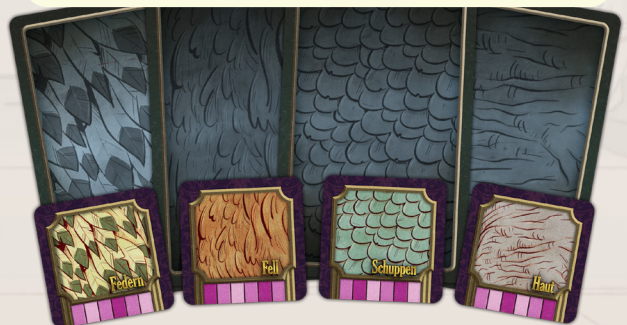
HINWEIS AUSWÄHLEN

Stimmen die 5 Symbole überein, müsst ihr als Team entscheiden, von welcher Farbe ihr einen Hinweis nehmen wollt.

ANMERKUNG: Anfangs spielt es keine große Rolle, für welche Farbe ihr euch entscheidet, aber bei späteren Hinweisen solltet ihr überlegen, welche Farbe wahrscheinlich die größte Anzahl Verdächtige ausschließt.

Nehmt einen Hinweis der gewünschten Farbe und dreht ihn um. Ihr seht entweder einen Gegenstand, beispielsweise eine Taschenuhr oder ein Merkmal wie Fell oder Federn.

ANMERKUNG: Die violetten Hinweise verraten, ob der Übeltäter Fell, Federn, Schuppen oder Haut hat. Wenn ihr bei einem Verdächtigen nicht sicher seid, achtet auf den Hintergrund der Karte.



HINWEIS ÜBERPRÜFEN

Alle Hinweise verfügen über einen farbigen Barcode. Richtet ihn wie unten abgebildet am gleichfarbigen Balken des Übeltäter-Plättchens aus.



Aha! Dieser Übeltäter hat ein Monokel!

- Wenn die Balken übereinstimmen, wie sie es in dem oberen Beispiel tun, dann hat der Übeltäter den auf dem Hinweis abgebildeten Gegenstand. Belast den Hinweis neben dem Übeltäter-Plättchen, damit ihr daran denkt, dass ihr für diesen Übeltäter keine weiteren Hinweise dieser Farbe benötigt.
- Wenn die Balken nicht übereinstimmen, legt ihr den Hinweis beiseite, aber so, dass ihr ihn noch im Blick habt. Es ist auch hilfreich zu wissen, dass der Übeltäter den entsprechenden Gegenstand nicht hat!

VERDÄCHTIGE AUSSCHLIESSEN

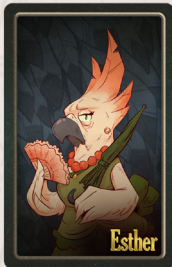
Mit dem neuen Hinweis solltet ihr einige Verdächtige in eurer Hand ausschließen können. Wenn ihr beispielsweise wisst, dass euer Verdächtiger ein Monokel hat, dann könnt ihr alle Verdächtigen ausschließen, die kein Monokel haben. Jeder Spieler sollte die Verdächtigen auf seiner Hand durchgehen und alle entfernen, die durch den neuen Hinweis ausgeschlossen wurden.

Heike kann es nicht sein ...



✗ Kein Monokel

Esther kann es nicht sein ...



✗ Kein Monokel

Giuseppe könnte es sein!



✓ AHA!

ANMERKUNG: Ihr dürft euren Mitspielern eure Verdächtigen-Karten jederzeit zeigen.

NEUER KODEXBEAUFTRAGTER

Sobald ihr bereit für die nächste Szene seid, gebt ihr den Kodex im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter. Dieser ist dann für diese Szene der Kodexbeauftragte. So löst ihr Szene für Szene bis der Fall endet. Und denkt immer daran, die Zeit läuft!

ENDE EINES FALLS

Die meisten Fälle enden auf eine der folgenden zwei Arten:

Ihr habt vor Ablauf der Zeit einen Verdächtigen ausgemacht und diesen festgenommen ...

Ihr habt bei Ablauf der Zeit noch keinen Verdächtigen ausgemacht. Brecht die Ermittlungen sofort ab und tätigt auf gut Glück eine Festnahme ...

Dreht nun das Übeltäter-Plättchen um und vergleicht dieses mit eurem Verdächtigen:

Stimmt euer Verdächtiger mit dem Übeltäter überein, habt ihr den Fall erfolgreich gelöst – Gratulation! *Wagt ihr euch an einen noch schwierigeren Fall?*

Stimmt der Übeltäter nicht mit eurem Verdächtigen überein, habt ihr den Übeltäter entkommen lassen und verliert. *Probiert es am besten gleich noch einmal!*

ANMERKUNG: Bei einzelnen Fällen gibt es andere Anforderungen und somit auch andere Siegbedingungen (siehe „Fallakten“, Seite 5 und jeweilige Fallakte).

