

UNSOLVED

DER JAGD-UNFALL



amigo-spiele.de/02251

Ein Spiel von Frederic Moyersoen mit Illustrationen von Michael Menzel für 1–6 Personen ab 16 Jahren, mit einer Spieldauer von ca. 45 Minuten je Kapitel

ACHTUNG! Lasst alles Spielmaterial (Spielkarten, Umschläge) zunächst noch in der Schachtel und lest erst die Anleitung!

INHALT

48 Bildkarten, 2 Deckkarten, 3 Umschläge mit jeweils einem Lösungsblatt

Die *Unsolved*-Reihe

In diesem Krimi-Spiel führt ihr nur anhand von **Bildern** Ermittlungen zu Verbrechen und Unfällen durch. Sammelt Hinweise und versucht herauszufinden, was passiert ist. Löst am Ende jedes Kapitels alle gemeinsam oder in Teams das Geschehen auf.

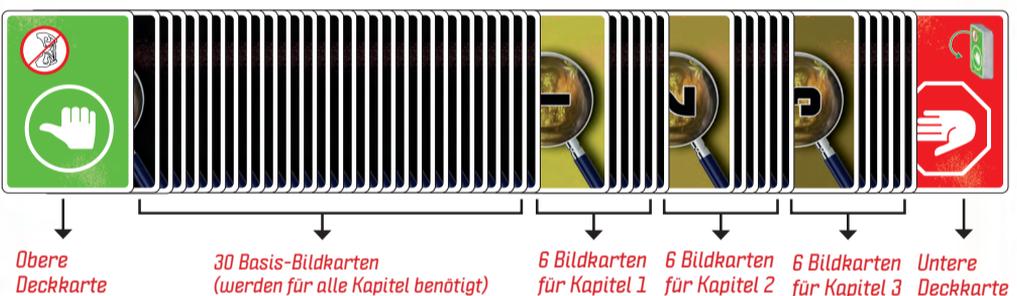
Jeder *Unsolved*-Fall besteht aus **drei Kapiteln**, die teilweise aufeinander aufbauen. Beginnt deswegen mit dem ersten Kapitel, spielt dann das zweite und zuletzt das dritte.

Während ihr ermittelt, betrachtet ihr nach und nach alle gemeinsam die **36 Bilder** des jeweiligen Kapitels. Einen Teil der Bilder dürft ihr bis zum Ende der Ermittlungen als Gedächtnisstütze offen auslegen. Die Hinweise auf den übrigen Bildern müsst ihr euch merken oder notieren.

Am Ende jedes Kapitels müsst ihr **fünf Fragen** zur Aufklärung des Geschehens beantworten. Für korrekte Antworten erhaltet ihr Punkte und erfahrt hierdurch, wie erfolgreich eure Ermittlungen waren.

Das *Unsolved*-Kartendeck

Jedes *Unsolved*-Kartendeck setzt sich wie folgt zusammen:



Jedes Kapitel spielt ihr mit genau 36 Bildkarten: 30 Basis-Bildkarten und 6 Kapitel-Bildkarten. Zu den Kapitel-Bildkarten gehört jeweils eine Startkarte mit andersfarbiger Rückseite und der Nummer des Kapitels. Auf dieser Startkarte ist das Opfer des Kapitels abgebildet.

Sortiert vor eurem ersten Spiel die jeweils 6 Kapitel-Bildkarten des zweiten und dritten Kapitels aus. Steckt sie in die entsprechenden Lösungsumschläge, ohne euch die Bilder oder die Lösungen anzuschauen. Ihr braucht diese Karten erst für das zweite bzw. das dritte Kapitel. Nach jedem Kapitel müsst ihr 6 Karten aussortieren, bevor ihr das nächste Kapitel spielt. Die Nummern der auszusortierenden Karten erfahrt ihr auf dem jeweiligen Lösungsblatt.



Beachtet: Die Nummern auf den Bildkarten geben keinen Hinweis auf den zeitlichen Ablauf des Falles. Sie dienen nur als Referenz für die Lösungen und für die Zuordnung der Karten zu den einzelnen Kapiteln. Habt ihr versehentlich alle 48 Bildkarten vor dem Spielen gemischt, findet ihr am Ende dieser Spielregel eine kleine Hilfe zum Zurücksortieren.



Vorbereitung

Nehmt die 30 Basis-Bildkarten und die 6 Bildkarten des gewählten Kapitels. Legt die Startkarte des Kapitels zunächst beiseite. Mischt die übrigen 35 Karten. Platziert die gemischten Karten als verdeckten Nachziehstapel in der Tischmitte und legt die Startkarte obendrauf.



Wichtig: Schaut euch die Vorderseiten der Karten bei der Vorbereitung auf die Ermittlungen noch nicht an!

Legt Papier und Stifte bereit, um euch während der Ermittlungen Notizen zu machen und am Ende die Lösungen zu notieren.

Entscheidet, ob ihr **gemeinsam kooperativ** oder in **Teams gegeneinander** spielen wollt.

Ablauf der Ermittlungen

Über mehrere Runden betrachtet ihr nacheinander die Bildkarten. Einige der Karten legt ihr jeweils am Ende der Runde für die weiteren Ermittlungen offen aus, die anderen verdeckt beiseite. Zum Abschluss der Ermittlungen versucht ihr, das Geschehen des Kapitels zu rekonstruieren.

Wer zuletzt einen Krimi gelesen hat, wird für die erste Runde zur Ermittlungsleitung ernannt. Als Leitung ziehst du so viele Karten vom Stapel, wie ihr Ermittler seid, und verteilst sie gleichmäßig unter euch. Schaut euch eure jeweilige Bildkarte genau an und gebt sie anschließend an die Person links von euch weiter.

Wichtig: Ihr dürft euch während der Ermittlungen jederzeit über eure Beobachtungen austauschen und auch Notizen machen. Ermittelt ihr in Teams, dann versucht ihr natürlich, wichtige Beobachtungen möglichst innerhalb des eigenen Teams zu behalten.

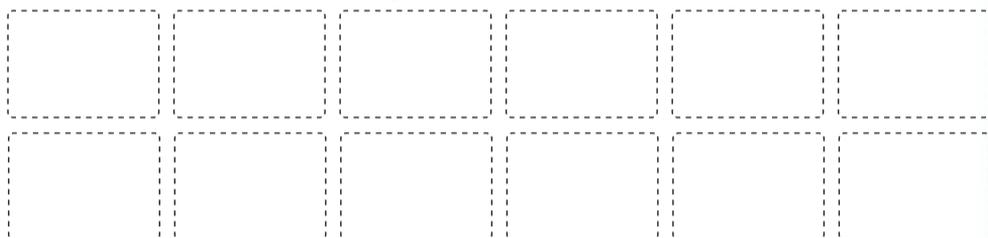
Bis zu 12 Karten dürft ihr im Laufe des Kapitels **offen** zwischen euch auf dem Tisch auslegen. Haben alle von euch alle Karten der laufenden Runde gesehen, entscheidet ihr gemeinsam, ob und welche der soeben betrachteten Bildkarten ihr offen auslegt – und welche für den Rest des Kapitels verdeckt beiseite. Im Zweifel hat die Ermittlungsleitung hierbei das letzte Wort.

Nachziehstapel



Ablagestapel

Auslage mit Platz für 12 Karten



Anschließend übernimmt die Person links von der bisherigen Ermittlungsleitung deren Aufgabe. Die neue Leitung zieht wieder entsprechend Karten vom Nachziehstapel, verteilt sie gleichmäßig usw. Spielt ihr in Teams, dann gebt die Leitung an eine Person des nächsten Teams weiter.

Führt auf diese Weise die Ermittlungen durch, bis der Nachziehstapel aufgebraucht und die letzte Runde beendet ist.

Beachtet: Bei fünf Ermittelnden bleibt für die letzte Runde nur eine Bildkarte zum Betrachten übrig.

Ende der Ermittlungen und Auswertung

Nachdem ihr eure Ermittlungen abgeschlossen habt, versucht ihr das Geschehen zu rekonstruieren. Hierzu müsst ihr folgende fünf Fragen beantworten:

- 1 Wer ist das Opfer auf der Startkarte des Kapitels?
- 2 Wer ist für den Tod des Opfers verantwortlich?
- 3 Wie ist das Opfer zu Tode gekommen bzw. was ist die Tatwaffe?
- 4 Warum musste das Opfer sterben? Was sind die Hintergründe oder Motive?
- 5 Welche Hinweise und Beweise sprechen für euren Verdacht?

Stimmt euch ab und schreibt gemeinsam eure Antworten auf. Auf manche Fragen kann es auch mehrere richtige Antworten geben – zu jeder Frage aber mindestens eine. Ermittelt ihr in Teams, notiert jedes Team für sich seine Antworten.

Nehmt dann das Lösungsblatt aus dem entsprechenden Umschlag und lest die Lösung vor. Anschließend bewertet ihr die notierten Antworten:

- Jede richtige Antwort ist 2 Punkte wert.
- Für jede falsche Antwort zieht ihr 1 Punkt ab.
- Fehlende Antworten werden nicht bewertet.

Ermittelst du alleine oder ermittelt ihr alle gemeinsam, wollt ihr möglichst viele Punkte erreichen. Ermittelt ihr in Teams, vergleicht ihr eure Ergebnisse. Das Team mit den meisten Punkten hat das Geschehen besser rekonstruiert und gewinnt das Spiel.

Ihr habt versehentlich die Karten gemischt, ohne die Kapitel-Bildkarten auszusortieren? Kein Problem! Sortiert die folgenden Karten aus und steckt sie in die entsprechenden Umschläge: Kapitel 1 – 1/13/18/33/36/44, Kapitel 2 – 2/17/19/23/38/42, Kapitel 3 – 3/5/14/26/37/47.

Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de