



GANGSTER CITY

EIN KARTENSPIEL FÜR TAFTE ERMITTLER AB 10 JAHREN

Ihr seid also unsere letzte Hoffnung ...? Ich habe dem Polizeipräsidenten deutlich zu verstehen gegeben, dass ich vernünftig ausgebildete Polizisten brauche – und das habe ich jetzt davon?! Na ja, ich hoffe, ihr seid bereit ... Hier geht es schließlich nicht zu wie im Fernsehen. Detektivarbeit ist keine Spielerei!

Die Verbrechensrate nimmt Ausmaße an, die nicht mehr feierlich sind. Bis zum Ende des Tages will ich ein paar gelöste Fälle sehen! Der Erste von euch, der heute zwei Verbrechen aufklärt, landet ganz oben auf meiner Gehaltsliste!

*Also, Leute, geht raus und stellt Nachforschungen an! Sammelt Hinweise, tragt Beweismaterial zusammen und macht keine Fehler! Ich möchte nichts von irgendwelchen irrtümlichen Festnahmen hören. Das wäre unprofessionell und verschwendet nur unnötig Zeit – meine, eure und, ganz wichtig: **MEINE!***

ZIEL DES SPIELS

Kommissar Kätsch hat euch bereits mit Informationen versorgt: Zieht die richtigen Schlüsse aus den Karten und findet so heraus, **wer** euer **Verdächtiger** ist, **welche Waffe** er benutzt hat, an **welchem Ort** er war und **welches Motiv** er hatte. Wer zuerst zwei Fälle lösen und die Verdächtigen festnehmen konnte, gewinnt das Spiel.

INHALT

54 Fallkarten



6 Spielerhilfen

6 Standfüße



SPIELVORBEREITUNG

Nehmt euch jeder einen Standfuß.

Mischt alle Fallkarten und gebt jedem Spieler verdeckt eine Karte. Die eigene Fallkarte dürft ihr euch selbst **nicht** ansehen! Steckt eure Fallkarte so in euren Standfuß, dass ihr selbst sie **nicht** sehen könnt. Eure Mitspieler müssen sie aber gut erkennen können. Der jeweilige Gangster auf eurer Karte ist also der Täter, den der Besitzer dieser Karte überführen muss. Ihr seht somit die Fälle eurer Mitspieler, aber nicht euren eigenen.

Von den restlichen Karten deckt ihr 3 auf und legt sie nebeneinander in die Tischmitte. Daneben legt ihr die übrigen Karten als verdeckten Stapel bereit.

Wer möchte, nimmt sich noch eine Spielerhilfe und legt sie vor sich ab. Hier sind alle Elemente dargestellt, die ihr für eure Ermittlungen benötigt. Auf der Rückseite könnt ihr den Spielablauf noch mal nachlesen.

Jetzt könnt ihr die Ermittlungen aufnehmen!

SO SIND DIE FALLKARTEN AUFGEBAUT

Es gibt **3 Tatverdächtige** (Ganove, Tänzerin, Wissenschaftler), **3 Tatwerkzeuge** (Revolver, Messer, Spritze), **3 Tatorte** (Theater, Straße, Hotelzimmer) und **2 Tatmotive** (Geld, Liebe).

Diese Tatbestandteile sind so auf die Karten verteilt, dass jede Kombination dieser Elemente genau 1 Mal vorkommt. Die untere Zeile auf jeder Karte zeigt dir noch mal eine Zusammenfassung der Elemente auf dieser Karte.

Mit den Zahlen am Rand stellst du die Anzahl Übereinstimmungen mit deiner Fallkarte ein.



SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt.

Bist du an der Reihe, hast du zwei Möglichkeiten:

- Ermittlungen anstellen (Informationen erhalten)
- oder
- eine Verhaftung vornehmen (Verdacht aussprechen)

ERMITTLUNGEN ANSTELLEN (INFORMATIONEN ERHALTEN)

Nimm eine der 3 offen ausliegenden Fallkarten oder ziehe eine verdeckte Karte vom Stapel (die du dann umdrehst).

Halte sie so neben deine eigene Fallkarte, dass deine Mitspieler die beiden Karten gut vergleichen können.

Deine Mitspieler sagen dir jetzt, wie viele der 4 Merkmale (Tatverdächtiger, Tatwerkzeug, Tatort und Motiv) mit deinem eigenen Fall übereinstimmen.

Wichtig! Du darfst deine eigene Karte weiterhin nicht ansehen! Deine Mitspieler dürfen dir nur sagen, **wie viele** Merkmale übereinstimmen, aber **nicht welche**.

Lege die Karte nun vor dir ab und drehe sie so, dass die Zahl, die deine Mitspieler genannt haben, zu dir zeigt. So weißt du auch später noch genau, wie viele Merkmale von dieser Karte mit deiner Fallkarte übereingestimmt haben.

Hinweis: Falls du zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel das Gefühl haben solltest, dass du versehentlich eine falsche Information von deinen Mitspielern bekommen hast, lasse sie die Karten noch einmal vergleichen. Sollten sie dir wirklich eine falsche Information gegeben haben, gilt dein Fall sofort als gelöst!



Beispiel: Lena hat sich die Karten in der Mitte genau angesehen. Sie glaubt bereits herausgefunden zu haben, dass auf ihrer Fallkarte die Tänzerin im Theater abgebildet ist. Jetzt hat Lena Glück: In der Mitte liegt eine Karte, auf der ebenfalls diese beiden Elemente abgebildet sind. Sie entscheidet sich für diese Karte und hofft so, mehr über die Tatwaffe und das Tatmotiv herauszufinden. Sie nimmt die Karte und hält sie so, dass ihre Mitspieler sie mit ihrer Fallkarte vergleichen können. Ihre Mitspieler sagen nun, dass 3 Elemente mit ihrer Fallkarte übereinstimmen. Tänzerin und Theater wusste Lena schon, das dritte Element, das stimmt, ist nun entweder das Motiv Liebe oder die Tatwaffe Spritze. Sie legt die Karte so vor sich ab, dass die 3 zu ihr zeigt, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

①



②



③



EINE VERHAFTUNG VORNEHMEN (VERDACHT AUSSPRECHEN)

Bist du an der Reihe und glaubst zu wissen, wer dein Täter ist und wo, warum und womit er die Tat begangen hat, kannst du eine Verhaftung vornehmen. Du ziehst dann keine weitere Karte und darfst keine weiteren Ermittlungen anstellen (du bekommst keine weiteren Informationen), sondern kündigst an, dass du jemanden verhaften möchtest.

Zähle alle 4 Merkmale auf, von denen du glaubst, dass sie auf deiner zu lösenden Fallkarte abgebildet sind. Hast du alle 4 Merkmale aufgezählt – und wirklich erst dann – sagen dir deine Mitspieler, ob du recht hast. Sie dürfen dir nur sagen, ob alles stimmt oder ob nicht alles stimmt. Sie sagen dir auf keinen Fall, welche oder wie viele Elemente stimmen, falls nicht alle richtig gewesen sein sollten.

Du hast recht

Super! Kommissar Kätsch ist begeistert: Du hast den Gangster verhaftet und den Fall gelöst. Behalte die Fallkarte und lege sie verdeckt vor dir ab. Die Karten, die dir die Informationen gebracht haben, legst du als Ablagestapel neben den Nachziehstapel. Jetzt ziehst du eine neue Fallkarte vom verdeckten Stapel nach, die du als Nächstes lösen musst. Stecke sie in deinen Standfuß ohne sie anzuschauen. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Du hast nicht recht

Mist! Da haben dich die Indizien wohl in die Irre geführt. Kommissar Kätsch lässt ein Donnerwetter los: Du kannst in diesem Zug nichts mehr machen. Der nächste Spieler ist an der Reihe, aber in der nächsten Runde darfst du erneut einen Verhaftungsversuch unternehmen oder deine Ermittlungen fortsetzen und weiter Informationen sammeln.

ENDE DES SPIELS

Wer zuerst 2 Gangster verhaftet hat, hat das Spiel sofort gewonnen.



VERSCHÄRFTES REGELN

Ein bisschen schwieriger könnt ihr das Spiel machen, indem ihr nur 1 falsche Verhaftung zulasst. Wer das zweite Mal einen Fehler bei der Verhaftung macht, scheidet dann aus dem Spiel aus.

War euch das Spiel zu kurz oder sucht ihr eine größere Herausforderung? Kein Problem! Erhöht einfach die Zahl der Gangster, die ihr verhaften müsst! Diese Variante empfehlen wir euch, wenn ihr schon ein paar Runden gespielt und Erfahrungen mit dem Spiel gesammelt habt.

KOOPERATIVE SPIELVARIANTE UND SOLOSPIEL

Möchtest du allein ein paar Gangster verhaften oder zusammen mit deinen Freunden ohne Konkurrenz Fälle lösen, kannst du dein Glück mit den ungelösten Fällen rechts aus der Liste versuchen.

Suche dir einen ungelösten Fall aus der Spalte „Ungelöste Fälle“ aus. Schau nun in derselben Zeile im „Hinweise“-Feld die Zahlen an. Die Zahl vor dem Doppelpunkt steht jeweils für die Fallkarte, die ihr benötigt, die Zahl hinter dem Doppelpunkt zeigt euch, wie viele Elemente mit dem ungelösten Fall übereinstimmen.

Sucht die benötigten Fallkarten aus dem Kartenstapel und dreht sie jeweils so, wie die Zahl hinter dem Doppelpunkt angibt.

Beispiel: Du möchtest Fall #06 lösen. Suche die Karten 25, 48 und 53 aus den Fallkarten heraus. Drehe die Karte 25 so, dass die Seite mit der 2 zu dir zeigt. Dann drehe die Karte 48 so, dass die Seite mit der 1 zu dir zeigt. Lege anschließend Karte 53 so, dass die Seite mit der 0 zu dir zeigt. Das sind die Hinweise, mit denen du nun den Fall lösen kannst.

Wenn du glaubst, den Fall gelöst zu haben, kannst du eine Verhaftung vornehmen. Schau auf der nächsten Seite unten nach, welches die Karte mit der richtigen Lösung ist. Suche die Karte aus dem Kartenstapel heraus und überprüfe, ob du recht hattest.

Ungelöste Fälle	Schwierigkeit	Hinweise	
01	Leicht	3:0 – 35:3	17 : 29
02	Leicht	12:0 – 50:0	52 : 05
03	Leicht	5:0 – 50:1	19 : 33
04	Leicht	7:1 – 15:0 – 21:0	5 : 69
05	Leicht	15:2 – 40:3 – 46:3	01 : 36
06	Leicht	25:2 – 48:1 – 53:0	21 : 2
07	Leicht	7:0 – 22:1 – 36:3	06 : 20
08	Leicht	5:2 – 30:0 – 45:1	22 : 34
09	Mittel	2:2 – 9:2 – 50:0	10 : 4
10	Mittel	14:2 – 31:0 – 36:1 – 37:1	14 : 45
11	Mittel	8:2 – 10:1 – 20:2 – 38:1	02 : 21
12	Mittel	12:1 – 13:1 – 49:2 – 52:1	15 : 17
13	Mittel	18:2 – 19:1 – 21:2 – 27:1	07 : 54
14	Mittel	9:3 – 12:1 – 31:1 – 49:2	13 : 4
15	Mittel	13:3 – 18:3 – 39:1	04 : 48
16	Mittel	11:1 – 26:1 – 27:1 – 50:1 – 51:1	18 : 27
17	Schwer	1:1 – 20:1 – 27:3 – 43:2	08 : 13
18	Schwer	4:1 – 19:2 – 26:2 – 40:1	11 : 25
19	Schwer	31:3 – 36:2 – 37:1 – 49:2	16 : 4
20	Schwer	32:1 – 35:1 – 46:1 – 54:2	03 : 28
21	Schwer	22:2 – 26:2 – 38:3	12 : 41
22	Schwer	12:1 – 23:1 – 35:2 – 39:1 – 42:1	20 : 6

Lösungen:

Gelingt es dir, alle Fälle zu lösen?

Ein besonderes Dankeschön an Angela Mamic, Dave Mervik und Natalia Batista.



GANGSTER CITY

A CARD GAME FOR HARD-CORE DETECTIVES AGED 10 AND UP

*So **you**'re the city's last hope, huh? I tell the mayor I need real police and this is what I get?! Well, I hope you're ready, 'cos this ain't like it is on TV, playing detective ain't no game.*

The crime rate is outta control and I need to see some clearances by the end of the day. The first one of you to solve two crimes is going straight to the top of my Christmas card list!

*So get out there and investigate. Gather clues, build your case, and make no mistakes! I don't wanna hear of any wrongful arrests; it's unprofessional and a waste of everyone's time - mine, yours, and most importantly ... **mine!***

AIM OF THE GAME

Commissioner Catch has already given you some leads: Draw the right conclusions from the cards and figure out **who** your suspect is, **which weapon** was used, **where** the crime was committed and **what the motive** was. The first one to solve two cases and arrest the suspects wins the game.

CONTENTS

54 Case Cards



6 Player Aids

6 Card Stand



GAME SETUP

Each player takes a card stand.

Shuffle all the Case Cards and give each player one card, face down. You are **not** allowed to view your own Case Card! Now insert your Case Card into the Card Stand with the back of the card facing yourself. The front must be clearly visible to the other players.

The gangster on your card is the suspect that you have to convict. Having the card facing away from you means you can see the other players' cases and they can see yours, but no-one can see their own.

From the remaining Case Cards, draw 3 and place them face up next to each other in the middle of the table. Leave the rest of the cards in a face down draw pile. Whoever wants one can take a Player Aid card, laying it down in front of them on the table. The Player Aid shows all the possible evidence that you will need for your investigation. The order of play is printed on the back.

The investigation can now begin!

THIS IS WHAT THE CARDS SHOW

In total, there are **3 suspects** (Entertainer, Scientist, Thug), **3 weapons** (Revolver, Knife, Syringe), **3 crime scenes** (Theater, Street, Hotel Room), and **2 motives** (Money, Love).

The evidence is distributed among the cards so that each possible combination occurs exactly once. At the bottom of each card is a summary of the evidence found on the card. You will use the numbers on the sides of the frame to remember your clues.



HOW TO PLAY

The youngest player begins.

On your turn, you have two possibilities:

- Investigate (gather information)
- or
- Make an arrest (guess)

INVESTIGATE (GATHER INFORMATION)

Take one of the 3 Case Cards lying face up, or take the top face-down card from the draw pile (and turn it over).

Hold it next to your own Case Card so that the other players can easily compare both cards.

The other players now inform you how many of the 4 elements (suspect, weapon, crime scene, motive) match those on your Case Card.

Important! You are still not allowed to look at your own card! The other players are only allowed to tell you **how many** elements match, but **not which ones!**

Now place the card in front of you so that the number that the other players told you points towards you. This way, you will be able to remember exactly how many of the elements on this card match those on your Case Card.

Note: If at any point in the game you feel like you have been given the wrong information by the other players, you can ask them to re-check your cards. If it turns out you were given the incorrect information, your active case is immediately solved.



Example: Lena took a good look at the cards in the middle of the table. She thinks she already knows that her Case Card contains the Entertainer in the Theater. And now she has a little luck: In the middle of the table there is a card with exactly these two elements on it. She picks it up, hoping to discover more information about the weapon and motive. She then holds the card so that the other players can compare it with her own Case Card. They then tell her that 3 elements are a match with her Case Card. Lena already knew of the Entertainer and Theater, so the third matching element has to be either the motive, Love, or the weapon, Syringe. She lays down the card in front of her so that the 3 is pointing towards her, and then it's the next player's turn.

①



②



③



MAKE AN ARREST (GUESS)

Instead of investigating, if you think you know who your suspect is, where the crime was committed, what the motive was, and with which weapon – you can announce that you want to make an arrest.

Indicate all 4 elements that you think are on your Case Card you have to solve. Once you have stated all 4 elements – and not a moment sooner – the other players tell you if you were right. They are only allowed to tell you if your entire statement is correct or incorrect. If incorrect, they are not allowed to tell you which, or how many, elements are incorrect.

If you are correct

Excellent! You've caught the gangster! Commissioner Catch is proud of you! Keep the Case Card and place it face down in front of you. Put the cards that you got your information from into a face up discard pile next to the draw pile. Now draw a new Case Card from the deck as your new suspect. Insert the card into your card stand without looking at its front. Then it's the next player's turn.

If you are not correct

Oops! You must have been misled by the evidence. Commissioner Catch is furious and yells at you. You can't do anything more; the next player starts their turn. On your next turn, you can make another attempt at making an arrest or continue investigating to gather more information.

END OF GAME

The first player to arrest 2 gangsters immediately wins the game.



RULES FOR MORE EXPERIENCED DETECTIVES

You can increase the difficulty level of the game by allowing only 1 wrong incorrect guess. Whoever makes a second error when making an arrest is out of the game.

Was the game over too quickly or did you want more of a challenge? No problem! Just increase the number of cases that you have to solve. We strongly recommend this variant when you play with more experienced detectives.

RULES FOR SOLO OR CO-OPERATIVE PLAY

If you want to try catching some gangsters on your own or together with your friends, you can always try your luck with one of the Unsolved Cases on the next page.

Select which Unsolved Case you would like to attempt. Have a look at the corresponding numbers in the “Clues”-column. The number before the colon shows you the number of the Case Card you need for solving the case. The number behind the colon shows you how many elements are matching with your Case Card.

Find the cards, and rotate them until the number to the right of the colon is pointing towards you. This is how many attributes this Case Card had in common with the unsolved case you are trying to solve.

Example: To make an attempt at solving Case #06, find the cards numbered 25, 48, and 53 from the deck of Case Cards. Rotate the card numbered 25 so that the side with “2” points towards you. Then rotate the card numbered 48 so that the side with “1” points towards you. Finally rotate the card numbered 53 so that the side with “0” points towards you. These are the only clues you are allowed to use for solving the case.

When you think you can solve the case, you can make an arrest. Have a look at the solution section at the bottom of this page and find the card with the right solution. See if this card matches your thoughts.

Unsolved Case	Difficulty	Clues	
01	Easy	3:0 – 35:3	17 : 29
02	Easy	12:0 – 50:0	25 : 50
03	Easy	5:0 – 50:1	19 : 33
04	Easy	7:1 – 15:0 – 21:0	5 : 60
05	Easy	15:2 – 40:3 – 46:3	01 : 36
06	Easy	25:2 – 48:1 – 53:0	21 : 2
07	Easy	7:0 – 22:1 – 36:3	06 : 20
08	Easy	5:2 – 30:0 – 45:1	22 : 34
09	Medium	2:2 – 9:2 – 50:0	10 : 4
10	Medium	14:2 – 31:0 – 36:1 – 37:1	14 : 45
11	Medium	8:2 – 10:1 – 20:2 – 38:1	02 : 21
12	Medium	12:1 – 13:1 – 49:2 – 52:1	15 : 17
13	Medium	18:2 – 19:1 – 21:2 – 27:1	07 : 54
14	Medium	9:3 – 12:1 – 31:1 – 49:2	13 : 4
15	Medium	13:3 – 18:3 – 39:1	04 : 48
16	Medium	11:1 – 26:1 – 27:1 – 50:1 – 51:1	18 : 27
17	Hard	1:1 – 20:1 – 27:3 – 43:2	08 : 13
18	Hard	4:1 – 19:2 – 26:2 – 40:1	11 : 25
19	Hard	31:3 – 36:2 – 37:1 – 49:2	16 : 4
20	Hard	32:1 – 35:1 – 46:1 – 54:2	03 : 28
21	Hard	22:2 – 26:2 – 38:3	12 : 41
22	Hard	12:1 – 23:1 – 35:2 – 39:1 – 42:1	20 : 6
			Solutions:

Did you manage to solve them all?

Special thanks to Angela Mamic, Dave Mervik and Natalia Batista.



GANGSTER CITY

LE JEU DE CARTES POUR ENQUÊTEURS TENACES À PARTIR DE 10 ANS

*C'est donc **vous** notre dernier espoir. . . ? J'ai clairement fait comprendre au directeur de la police que j'avais besoin de policiers avec une formation digne de ce nom et c'est tout ce qu'on m'envoie ?! Bon, j'espère que vous êtes prêts. . . On n'est pas à la télé ! Le travail de détective n'est pas un jeu !*

Le nombre de délits a atteint un niveau intolérable. D'ici la fin de la journée, je veux des résultats ! Le premier d'entre vous qui aura bouclé deux enquêtes verra son dossier de promotion passer au-dessus de la pile !

*Alors, au boulot et menez vos enquêtes ! Réunissez les indices, accumulez les preuves et ne vous trompez pas ! Je ne veux pas entendre parler de boulettes dans les arrestations. Ça ne serait pas professionnel et ferait perdre inutilement un temps précieux : le mien, le vôtre et. . . surtout **LE MIEN** d'ailleurs !*

BUT DU JEU

Le commissaire Lavis vous a déjà donné des informations : tirez les bonnes conclusions des cartes et découvrez **qui** est votre coupable, **l'arme du crime**, **le lieu** et **le motif** qui l'a poussé à agir ainsi. Le premier qui résoudra deux affaires et arrêtera les coupables remportera la partie.

CONTENU

54 cartes Affaire



6 aides de jeu

6 socles



MISE EN PLACE

Chaque joueur prend un socle.

Mélanger les cartes Affaire et en distribuer une à chacun, face cachée. Un joueur n'a **pas le droit** de prendre connaissance de sa propre carte ! Chacun insère sa carte dans son socle de manière à ne **pas** voir le recto. Par contre, elle doit être parfaitement visible par les adversaires. Le gangster illustré sur sa carte est le coupable que le joueur doit démasquer. Chacun voit donc les cartes de ses adversaires, mais pas la sienne.

Retourner 3 des cartes restantes et les aligner au milieu de la table. Les autres sont placées à côté, face cachée, et forment la pioche. Le joueur qui le désire peut prendre une aide de jeu devant soi. Elle indique tous les éléments nécessaires pour mener son enquête. Au dos est résumé le déroulement de la partie.

Vous pouvez maintenant commencer vos enquêtes !

CONSTITUTION DES CARTES ENQUÊTES

Il existe **3 suspects** (truand, danseuse, scientifique), **3 armes du crime** (revolver, couteau, seringue), **3 lieux** (théâtre, rue, chambre d'hôtel) et **2 motifs** (argent, amour).

Tous ces éléments sont répartis sur les cartes de manière à ce que chaque combinaison n'apparaisse qu'une seule fois. La ligne au bas de chaque carte résume les éléments représentés sur cette carte. Les nombres tout autour de la carte servent à indiquer combien d'éléments concordent avec la carte Affaire du joueur.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence.

Quand vient son tour, un joueur a deux options :

- Mener son enquête (obtenir des informations)
- ou
- Procéder à une arrestation (accuser)

MENER SON ENQUÊTE (OBTENIR DES INFORMATIONS)

Le joueur prend une des 3 cartes retournées face visible ou pioche une carte face cachée de la pile (qu'il retourne alors).

Il la tient à côté de sa carte Affaire pour que ses adversaires puissent bien comparer les deux.

Ceux-ci lui annoncent alors combien d'éléments (suspect, arme, lieu et motif) correspondent à sa propre affaire.

Important ! Le joueur n'a toujours pas le droit de regarder sa carte ! Ses adversaires ne peuvent lui révéler que **le nombre** d'éléments concordants, **sans dire lesquels** !

Le joueur pose ensuite la carte sur la table, en tournant vers lui le nombre annoncé par ses adversaires. Il saura ainsi avec précision combien d'éléments de cette carte correspondaient à son affaire.

Remarque : Si, à n'importe quel moment de la partie, un joueur a l'impression d'avoir obtenu une mauvaise information de la part de ses adversaires, il peut leur demander de comparer de nouveau les cartes. S'il s'avère que c'est le cas, son affaire est considérée comme immédiatement résolue !



Exemple : Léna a bien observé les cartes retournées. Elle pense avoir découvert que la danseuse est représentée dans le théâtre sur sa carte Affaire. Léna a de la chance : parmi celles retournées se trouve une carte sur laquelle figurent également ces deux éléments. Elle choisit cette carte et espère en apprendre davantage sur l'arme du crime et le motif. Elle tient la carte de manière à ce que ses adversaires puissent la comparer avec sa carte Affaire. Ceux-ci lui annoncent 3 éléments concordants avec sa carte. Léna avait déjà deviné le théâtre et la danseuse ; le troisième élément pourrait être le motif passionnel ou la seringue comme arme du crime. Elle pose cette carte devant elle en tournant le « 3 » vers elle et c'est à son voisin de gauche de jouer.

①



②



③



PROCÉDER À UNE ARRESTATION (ACCUSER)

Si, à son tour de jeu, un joueur pense avoir découvert qui est le coupable et où, pourquoi et comment il a commis son crime, il peut procéder à une arrestation. Il ne tire pas de carte supplémentaire et ne peut pas continuer d'enquêter (il n'obtient pas de nouvelle information), mais annonce à la place qu'il veut arrêter quelqu'un.

Il énonce alors les 4 éléments qui, d'après lui, sont représentés sur sa carte. Une fois terminé, et seulement à ce moment-là, les adversaires annoncent si c'est exact. Ils ne peuvent dire que : « Tout est bon. » ou « Tout n'est pas bon ! ». Ils ne doivent en aucun cas révéler quels ou combien d'éléments parmi les 4 sont bons si le joueur ne les a pas tous trouvés.

Le joueur a trouvé

Super ! Le commissaire Lavis est enthousiaste : le gangster a été arrêté et l'affaire est classée. Le joueur garde la carte Affaire, face cachée, devant lui. Il défausse ensuite les cartes ayant servi à résoudre l'affaire sur une pile à côté de la pioche. Puis il tire une nouvelle carte Affaire à résoudre qu'il insère dans son socle, sans la regarder. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Le joueur s'est trompé

Zut ! Les éléments l'ont induit en erreur. Le commissaire Lavis est furieux : le joueur ne peut plus rien faire pendant ce tour. C'est à son voisin de gauche de jouer. Mais au prochain tour, le joueur pourra procéder à une nouvelle arrestation ou reprendre son enquête et recueillir de nouvelles informations.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à avoir arrêté 2 gangsters remporte la partie.



RÈGLES PLUS RELEVÉES

Il est possible d'augmenter le niveau de difficulté en n'acceptant qu'une seule erreur d'interpellation. Si un joueur se trompe une seconde fois de coupable, il est éliminé !

Si le jeu vous a paru trop court ou que vous voulez corser un peu les enquêtes, pas de problème ! Il suffit d'augmenter le nombre de gangsters à arrêter ! Cette variante est recommandée après quelques parties et un peu d'expérience accumulée.

VARIANTES COOPÉRATIVE ET SOLO

Si vous désirez résoudre des affaires en solo ou bien en équipe, sans concurrence entre vous, vous pouvez tenter votre chance avec les affaires non résolues dans la liste ci-contre.

Choisissez une « affaire non classée » dans la colonne correspondante. Regardez alors les nombres inscrits en face, dans la colonne « Indices ». Le nombre avant les deux-points indique à chaque fois le numéro de la carte Affaire utilisée ; le nombre après les deux-points, combien d'éléments concordent avec cette affaire non classée.

Cherchez les cartes Affaires correspondantes dans le paquet et tournez-les en fonction du nombre inscrit après les deux-points.

Exemple : Vous voulez résoudre l'affaire #06. Cherchez les cartes Affaire 25, 48 et 53. Tournez la carte 25 avec le « 2 » vers vous. Tournez la carte 48 avec le « 1 » vers vous. Tournez la carte 53 avec le « 0 » vers vous. Ce sont les indices permettant de résoudre l'affaire.

Si vous pensez avoir résolu l'affaire, vous pouvez procéder à une arrestation. Vérifiez en bas de cette page quelle est la carte avec votre solution. Cherchez ensuite la carte dans le paquet et comparez si vous aviez raison.

Affaires non classées	Niveau	Indices	Solutions :
01	Facile	3:0 – 35:3	17 : 29
02	Facile	12:0 – 50:0	55 : 50
03	Facile	5:0 – 50:1	19 : 33
04	Facile	7:1 – 15:0 – 21:0	5 : 60
05	Facile	15:2 – 40:3 – 46:3	01 : 36
06	Facile	25:2 – 48:1 – 53:0	21 : 2
07	Facile	7:0 – 22:1 – 36:3	06 : 20
08	Facile	5:2 – 30:0 – 45:1	22 : 34
09	Moyen	2:2 – 9:2 – 50:0	10 : 4
10	Moyen	14:2 – 31:0 – 36:1 – 37:1	14 : 45
11	Moyen	8:2 – 10:1 – 20:2 – 38:1	02 : 21
12	Moyen	12:1 – 13:1 – 49:2 – 52:1	15 : 17
13	Moyen	18:2 – 19:1 – 21:2 – 27:1	07 : 54
14	Moyen	9:3 – 12:1 – 31:1 – 49:2	13 : 4
15	Moyen	13:3 – 18:3 – 39:1	04 : 48
16	Moyen	11:1 – 26:1 – 27:1 – 50:1 – 51:1	18 : 27
17	Difficile	1:1 – 20:1 – 27:3 – 43:2	08 : 13
18	Difficile	4:1 – 19:2 – 26:2 – 40:1	11 : 25
19	Difficile	31:3 – 36:2 – 37:1 – 49:2	16 : 4
20	Difficile	32:1 – 35:1 – 46:1 – 54:2	03 : 28
21	Difficile	22:2 – 26:2 – 38:3	12 : 41
22	Difficile	12:1 – 23:1 – 35:2 – 39:1 – 42:1	20 : 6

Réussirez-vous à résoudre toutes les enquêtes ?

Remerciements tout particuliers à Angela Mamic, Dave Mervik et Natalia Batista.



GANGSTER CITY

EEN KAARTSPEL VOOR ONBEVREESEDE SPEURDERS VANAF 10 JAAR

Jullie zijn dus onze laatste hoop? Ik had tegen de hoofdcommissaris van de politie heel duidelijk gezegd dat ik behoorlijk opgeleide agenten nodig heb – en dit is het resultaat?! Goed dan, ik hoop dat jullie er klaar voor zijn... Hier gaat het er iets anders aan toe dan op tv. Speurwerk is geen spelletje!

Het aantal misdaden neemt toe op een manier die niet meer te verdragen is. Aan het einde van de dag wil ik een paar opgeloste misdaden zien! De eerste van jullie die vandaag twee misdaden oplost, staat bovenaan mijn loonlijst.

*Dus vooruit, ga de straat op en doe je onderzoek! Zoek naar aanwijzingen, verzamel bewijsmateriaal en maak geen fouten! Ik wil niets van aanhoudingen bij vergissing horen. Dat zou niet professioneel zijn en onnodig tijd verspillen: mijn tijd, jullie tijd en heel belangrijk: **MIJN TIJD!***

DOEL VAN HET SPEL

Commissaris Catch heeft je al de nodige informatie gegeven: trek de juiste conclusies uit de kaarten en ontdek op die manier **wie** de verdachte is, **welk wapen** hij heeft gebruikt, op **welke plaats** hij is geweest en **welk motief** hij had voor zijn misdaad. Wie het eerst twee misdaden kan oplossen en de verdachte kan aanhouden, wint het spel.

INHOUD

54 misdaadkaarten



6 hulpkaarten

6 kaarthouders



VOORBEREIDING

Neem ieder een kaarthouder.

Schud alle misdaadkaarten en geef iedere speler een kaart met de afbeelding naar beneden. Je eigen misdaadkaart mag je zelf **niet** bekijken! Zet nu je misdaadkaart zo in je kaarthouder dat je hem zelf **niet** kunt zien. Je medespelers daarentegen moeten de kaart wel goed kunnen zien. De gangster op je kaart is de misdadiger wiens schuld je moet bewijzen. Je ziet dus wel de misdaden van je medespelers, maar niet die van jezelf.

Van de overige kaarten draai je er drie om en legt ze naast elkaar in het midden van de tafel. Daarnaast leg je de overige kaarten ondersteboven op een stapel.

Wie wil, pakt nog een hulpkaart en legt deze voor zich neer. Daarop staan alle elementen afgebeeld die je voor je onderzoek nodig hebt. Op de achterkant kun je nalezen hoe het spel afloopt.

En nu kun je aan je onderzoek beginnen!

ZO ZIJN DE MISDAADKAARTEN OPGEBOUWD

Er zijn **3 verdachten**, **3 wapens** (revolver, mes, spuit), **3 plaatsen delict** (theater, straat, hotelkamer) en **2 motieven** (geld, liefde).

Deze onderdelen van de misdaad zijn zo op de kaarten verdeeld dat elke combinatie van deze elementen precies 1 keer voorkomt.

Onderaan op elke kaart staat nog een keer een samenvatting van de elementen op deze kaart. Met de getallen aan de rand toon je het aantal overeenkomstige elementen aan.



HET SPEL ZELF

De jongste speler begint.

Als het jouw beurt is, heb je twee mogelijkheden:

- Onderzoek doen (informatie verkrijgen)
of
- Een verdachte aanhouden (verdenking uiten)

ONDERZOEK DOEN (INFORMATIE VERKRIJGEN)

Pak een van de drie open misdaadkaarten of trek een kaart van de stapel en draai de kaart met de afbeelding naar boven.

Houd de kaart zo naast je eigen misdaadkaart dat je medespelers de twee kaarten goed met elkaar kunnen vergelijken.

Je medespelers vertellen je nu hoeveel van de 4 elementen (verdachte, wapen, plaats delict en motief) met je eigen misdaad overeenkomen.

Belangrijk! Je mag je eigen kaart nog steeds niet bekijken! Je medespelers mogen je alleen vertellen **hoeveel** elementen overeenkomen, maar **niet welke** dat zijn.

Leg de kaart nu voor je neer en draai hem zo dat het getal dat je medespelers hebben genoemd, naar je toe wijst. Op die manier weet je ook later nog precies hoeveel elementen van deze kaart met jouw gangster overeenkomen.

Let op: als je op een willekeurig tijdstip tijdens het spel denkt dat je per ongeluk foute informatie van je medespelers hebt gekregen, laat je ze de kaarten nog een keer vergelijken. Als ze je daadwerkelijk foute informatie hebben gegeven, geldt je misdaad meteen als opgelost!



Voorbeeld: Lena heeft de kaarten in het midden goed bekeken. Ze denkt al te weten dat op haar misdaadkaart de danseres in het theater te zien is. Nu heeft Lena geluk: in het midden ligt een kaart waarop ook deze twee elementen staan afgebeeld. Ze kiest voor deze kaart en hoopt op die manier meer over het wapen en het motief te weten te komen. Ze pakt de kaart en houdt deze zo dat haar medespelers de kaart met haar misdaadkaart kunnen vergelijken. Haar medespelers zeggen nu dat 3 elementen met haar misdaadkaart overeenkomen. Danseres en theater wist Lena al, het derde element dat overeenkomt kan nu of het motief liefde of het wapen de spuit zijn. Ze legt de kaart zo voor zich neer dat de 3 naar haar toe ligt, en de volgende speler is aan de beurt.

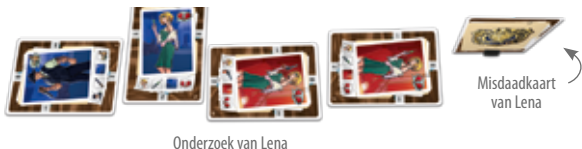
①



②



③



EEN VERDACHTE AANHouden

Als het jouw beurt is en je denkt te weten wie de dader is en waar, waarom en waarmee hij de misdaad heeft gepleegd, kun je de verdachte aanhouden. In dit geval trek je geen kaart meer en mag je niet verder onderzoek doen (je krijgt geen verdere informatie). In plaats daarvan kondig je aan dat je iemand gaat aanhouden.

Noem alle 4 de elementen waarvan je denkt dat ze op je misdaadkaart staan afgebeeld. Als je alle 4 de elementen hebt genoemd – en echt dan pas – zeggen je medespelers of je gelijk hebt. Ze mogen je alleen vertellen of alles klopt of niet. Ze vertellen je in geen geval welke of hoeveel elementen kloppen, als het niet alle 4 de elementen zijn.

Je hebt gelijk

Super! Commissaris Catch is enthousiast: je hebt de gangster aangehouden en de misdaad opgelost. Houd de misdaadkaart en leg deze omgedraaid voor je neer. De kaarten waardoor je de informatie hebt gekregen leg je als aflegstapel naast de trekstapel. Nu trek je een nieuwe misdaadkaart die je moet gaan oplossen. Zet deze opnieuw zonder te bekijken in de kaarthouder. Hierna is de volgende speler aan de beurt.

Je hebt geen gelijk

Stik! Je hebt je door de aanwijzingen laten misleiden. Commissaris Catch is helemaal niet blij: je kunt tijdens deze zet niets meer doen. De volgende speler is aan de beurt. Maar in de volgende ronde mag je weer proberen de juiste misdadiger aan te houden of verder onderzoek te doen en meer informatie te verzamelen.

EINDE VAN HET SPEL

Wie het eerst twee gangsters heeft aangehouden, heeft het spel meteen gewonnen.



SCHERPERE REGELS

Julie kunnen het spel iets moeilijker maken door slechts 1 foute aanhouding toe te laten. Wie voor de tweede keer een foute verdachte aanhoudt, gaat uit het spel.

Vond je het spel iets te kort of wil je een grotere uitdaging? Geen probleem! Spreek gewoon af dat je meer gangsters moet aanhouden om te winnen! We raden deze variant aan als je al enkele rondes hebt gespeeld en wat ervaring met het spel hebt opgedaan.

COÖPERATIEVE SPELVARIANT EN SOLOSPEL

Als je in je eentje wat gangsters wilt aanhouden of samen met je vrienden zonder wedstrijd misdaden wilt oplossen, kun je je geluk met de niet opgeloste misdaden op de lijst op de volgende pagina beproeven.

Kies een niet opgeloste misdaad uit de kolom "Niet opgeloste misdaden". Kijk nu in dezelfde rij naar de getallen in het veld "Aanwijzingen". Het getal voor de dubbele punt staat voor de misdaadkaart die je nodig hebt, het getal achter de dubbele punt geeft aan hoeveel elementen met de niet opgeloste misdaad overeenkomen.

Zoek de benodigde misdaadkaarten uit de stapel en draai ze zo zoals het getal achter de dubbele punt aangeeft.

Voorbeeld: Je wilt misdaad #06 oplossen. Zoek de kaarten 25, 48 en 53 uit de misdaadkaarten. Draai de kaart 25 zo dat de kant met de 2 naar je toe wijst. Draai dan de kaart 48 zo dat de kant met de 1 naar je toe wijst. Draai de kaart 53 zo dat de kant met de 0 naar je toe wijst. Dat zijn de aanwijzingen waar je deze misdaad mee kunt oplossen.

Als je denkt dat je de misdaad hebt opgelost, kun je de verdachte aanhouden. Kijk onderaan op deze pagina op welke kaart de juiste oplossing staat. Zoek deze kaart uit de stapel en controleer of je gelijk hebt.

Niet opgeloste misdaden	Moeilijkheid	Aanwijzingen	
01	Makkelijk	3:0 – 35:3	29 : 17
02	Makkelijk	12:0 – 50:0	25 : 50
03	Makkelijk	5:0 – 50:1	33 : 19
04	Makkelijk	7:1 – 15:0 – 21:0	5 : 60
05	Makkelijk	15:2 – 40:3 – 46:3	96 : 10
06	Makkelijk	25:2 – 48:1 – 53:0	2 : 17
07	Makkelijk	7:0 – 22:1 – 36:3	20 : 90
08	Makkelijk	5:2 – 30:0 – 45:1	22 : 27
09	Gemiddeld	2:2 – 9:2 – 50:0	4 : 10
10	Gemiddeld	14:2 – 31:0 – 36:1 – 37:1	14 : 45
11	Gemiddeld	8:2 – 10:1 – 20:2 – 38:1	21 : 20
12	Gemiddeld	12:1 – 13:1 – 49:2 – 52:1	15 : 17
13	Gemiddeld	18:2 – 19:1 – 21:2 – 27:1	07 : 54
14	Gemiddeld	9:3 – 12:1 – 31:1 – 49:2	13 : 4
15	Gemiddeld	13:3 – 18:3 – 39:1	04 : 48
16	Gemiddeld	11:1 – 26:1 – 27:1 – 50:1 – 51:1	18 : 27
17	Moeilijk	1:1 – 20:1 – 27:3 – 43:2	13 : 08
18	Moeilijk	4:1 – 19:2 – 26:2 – 40:1	11 : 25
19	Moeilijk	31:3 – 36:2 – 37:1 – 49:2	16 : 4
20	Moeilijk	32:1 – 35:1 – 46:1 – 54:2	03 : 28
21	Moeilijk	22:2 – 26:2 – 38:3	12 : 41
22	Moeilijk	12:1 – 23:1 – 35:2 – 39:1 – 42:1	20 : 6
			Oplossingen:

Kun jij alle misdaden oplossen?

Bijzondere dank aan Angela Mamic, Dave Mervik en Natalia Batista.



TWIDDLE
-let's play!-

The Community-App
for Boardgamers.

Free Download!






Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

Authors: Henrik Larsson,
Kristian Amundsen Østby
Illustration: fiore-gmbh.de
Design: fiore-gmbh.de, HUCH!

© 2018 HUCH!
www.hutter-trade.com

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY

HUCH!