

ADVENTURE GAMES

ENTDECKT
DIE STORY

LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!

Mit der kostenlosen
Erklär-App



TUTORIAL UND
ABENTEUERBUCH MIT
VORLESEFUNKTION

DIE AKTE GLOOM CITY

SPIELANLEITUNG

Ein Thriller für 1–4 Personen ab 16 Jahren

In diesem kooperativen Spiel begeben sich vier Spieler in eine verlassene Anstalt in Gloom City, auf der Suche nach mehreren Geiseln und ihrem mysteriösen Entführer. In 3 Kapiteln ermittelt ihr als Team. Dabei könnt ihr das Spiel jederzeit oder am Ende eines Kapitels **speichern** (siehe S. 8), um das Spiel zu unterbrechen und später fortzusetzen. Ihr könnt das Spiel natürlich auch auf einmal durchspielen.

Wichtig: Ihr dürft euch vor dem Spiel **noch kein Spielmaterial genauer anschauen!** Blättert noch **nicht** im Abenteuerbuch und schaut euch noch **nicht** die Vorderseiten der Abenteuerkarten an. Wartet damit, bis euch das Spiel dazu auffordert.

Spielmaterial

18 große
Ortskarten (A–R)



4 Charakter-
karten (C1–C4)



4 Spielfiguren mit
4 Standfüßchen



1 Abenteuerbuch



84 Abenteuer-
karten (O1–84)



3 Auftrags-
karten (A1–A3)



7 Regel-
karten (X1–X6)



5 Finale-
karten (E1–E5)



9 diverse Karten
(F1, G1, G2, L1, M1,
N1, O1, P1, P2)



8 diverse
Karten
(S1–S8)



53 diverse Plättchen



SPIELAUFBAU

Legt das Abenteuerbuch sowie die Ortskarten und Abenteuerkarten als Stapel mit der **Rückseite nach oben** auf den Tisch.

Prüft, ob die Orts- und Abenteuerkarten nach ihren Buchstaben bzw. Zahlen in aufsteigender Reihenfolge sortiert sind (A bzw. 01 ganz oben).



Entfernt vorsichtig die Plättchen aus den beiden Tafeln (4 Charaktere, 8 Batterien, 16 Fragezeichen, 11 Häkchen, 18 rote Plättchen) aus dem Stanzrahmen. Setzt die 4 Plättchen der Charaktere in die farblich passenden Standfüßchen. Das sind eure **Figuren**.

Legt die restlichen Plättchen als **Vorrat** bereit.

Der Aufbau sollte wie rechts dargestellt aussehen. Ortskarte A liegt offen (also mit der Vorderseite nach oben) in der Mitte des Tisches. Lasst rundherum ausreichend Platz für weitere Ortskarten! Die restlichen Ortskarten legt ihr als **verdeckten Ortskartenstapel** bereit.



Darunter legt ihr die Abenteuerkarten als **verdeckten Abenteuerstapel**, geteilt nach Karten mit Zahlen auf der Rückseite (01-84) und 5 weitere Stapel: A1-A3, E1-E5, S1-S8, X1-X6, sowie einen Stapel bestehend aus folgenden Karten: F1, G1, G2, L1, M1, N1, O1, P1, P2. Da die Stapel auf der Rückseite Buchstaben bzw. Zahlen haben, könnt ihr sie während des Spiels durchsuchen, ohne dass sie euch unbeabsichtigt zu viel von der Geschichte verraten.

Wenn ihr nicht so viel Platz auf dem Tisch habt, könnt ihr alternativ auch die Buchstabenkarten **in einem Stapel** alphabetisch sortieren und in Griffweite auf den Tisch legen (A1-A3, E1-E5, F1, G1, G2, L1, M1, N1, O1, P1, P2, S1-S8, X1-X6).

Wählt eure **Charaktere** und nehmt die passenden **Figuren** und **Charakterkarten**.
Spiel für 2-4:

Ihr spielt jeweils mindestens **einen Charakter**, könnt aber auch jeweils mit mehreren (oder allen) Charakteren spielen, wenn ihr wollt. Entscheidet in diesem Fall, wer einen zusätzlichen Charakter spielt. Charaktere und Figuren, die ihr nicht benötigt, legt ihr zurück in die Schachtel.

Solo-Spiel:

Das Spiel ist auch allein sehr gut spielbar. In dem Fall spielst du mit **2 (oder mehr) Charakteren gleichzeitig**. Welche du wählst, ist dir überlassen.

EIN PAAR WORTE VORAB

Widerspricht ein Kartentext oder ein Text im Abenteuerbuch den Regeln in dieser Anleitung, gilt stets der Kartentext bzw. der Text im Abenteuerbuch!

- Dies ist ein **kooperatives** Spiel. Sprecht euch daher ab, wie ihr vorgeht, was ihr kombiniert und welche Orte ihr euch genauer anschaut.
- Bei Spielende gibt es eine **Wertung**. Punkte gibt es vor allem für Karten mit diesem Symbol: 🌟. Für den Fortgang der Geschichte ist die Wertung nicht wichtig.
- Wir empfehlen euch, dass ihr euch während eures Abenteuers **Notizen** macht. Besonders dann, wenn ihr das Spiel speichert und an einem anderen Tag weiterspielen wollt. Manche Einträge stellen euch auch vor eine Wahl, lassen aber zu, dass ihr später zurückkommt und euch anders entscheidet. Oder ihr werdet nach Abenteuerkarten gefragt, die ihr nicht oder noch nicht habt. Dann kann es sich lohnen, später erneut an diese Orte zurückzukehren.

Alternativ könnt ihr dazu auch die **Fragezeichen** nutzen. Diese Plättchen stehen euch zur freien Verfügung. Ihr könnt damit während des Spiels Orte und Abenteuerkarten markieren, etwa wenn ihr der Meinung seid, dass sie für den Fortgang der Geschichte noch wichtig sein könnten; wenn ihr einen Gegenstand benötigt, den ihr noch nicht habt; um euch daran zu erinnern, etwas damit auszuprobieren etc. Legt dazu einfach eines der Fragezeichen neben den Eintrag bzw. auf die Abenteuerkarte. Denkt auch daran, die Fragezeichen wieder zu entfernen, wenn sie ihren Zweck erfüllt haben.



- Wisst ihr einmal nicht weiter, könnt ihr das **Walkthrough** zur Hilfe nehmen, das ihr sowohl in der Erklär-App als auch auf unserer Webseite findet. Klickt in der App aufs Walkthrough oder geht auf www.kosmos.de und gebt ins Suchfeld „Die Akte Gloom City“ ein. Klickt dann auf „PDF Walkthrough“. Oder ihr schaut bei den Hilfetipps auf den Seiten 10–15 nach der entsprechenden Zahl der Abenteuerkarte, des Orts oder der Ortskarte nach. Für alle gibt es eine Auflösung, was ihr damit oder dort machen könnt bzw. was dafür oder dort benötigt wird, damit die Geschichte weitergeht.

Achtung: Die Hilfetipps verraten nichts und das Walkthrough nicht allzu viel über die Geschichte und die Nutzung bringt auch keinen Punktabzug! Scheut euch daher nicht, sie zu nutzen, und schaut lieber nach, bevor ihr wegen einer vermeintlichen Sackgasse frustriert seid!

- Übrigens: Ihr könnt euch die Texte selbst vorlesen oder sie euch mit der **KOSMOS-Erklär-App** vorlesen lassen!

SPIELABLAUF

Wer zuletzt einen Thriller gelesen oder gesehen hat, beginnt. Nacheinander durchläuft ihr folgende **Abenteuer-Phasen**:

Jederzeit: Abenteuerkarten tauschen

1. Figur bewegen
2. ggf. Ortskarte aufdecken
3. Aktion ausführen

Danach folgt die im Uhrzeigersinn nächste Person, führt die Phasen 1-3 aus etc.

Jederzeit: Abenteuerkarten tauschen

Du darfst jederzeit in deinem Zug beliebig viele Abenteuerkarten mit anderen Charakteren auf der gleichen Ortskarte tauschen (auch 0 gegen X Abenteuerkarten und umgekehrt ist erlaubt).

Variante freier Tausch: Wenn ihr wollt, könnt ihr zu Spielbeginn auch vereinbaren, dass ihr jederzeit tauschen dürft, egal an welchem Ort ihr euch befindet (außer eine Abenteuerkarte besagt etwas anderes). Das ist zwar unrealistischer, verringert aber die Spieldauer ein wenig.

Achtung: Auf manchen Karten steht: Kann nicht getauscht werden. Diese könnt ihr natürlich **nicht** miteinander tauschen.

1) Figur bewegen

Du musst deine Figur entweder **auf eine andere offene Ortskarte** bewegen oder **innerhalb der Ortskarte** bewegen, auf der deine Figur bereits steht, oder **bei einem Ort stehenbleiben**.



a) Auf eine andere offene Ortskarte bewegen

Zu Spielbeginn steht nur Ortskarte A zur Erkundung offen. Im Spielverlauf werden noch viele weitere Ortskarten dazukommen. Sobald mehrere Ortskarten offen ausliegen, kannst du dich beliebig weit von einer zur nächsten bewegen, **außer eine Abenteuerkarte besagt etwas anderes!**

b) Innerhalb einer Ortskarte bewegen

Du kannst deine Figur auch innerhalb einer Ortskarte von einem Ort zum nächsten bewegen, um diesen zu untersuchen oder etwas damit zu kombinieren (siehe S. 5 & 6).

c) Bei einem Ort stehenbleiben

Dies ist nur erlaubt, wenn du den Ort erneut untersuchst oder eine Abenteuerkarte mit ihm kombinierst (siehe S. 6).



Hinweis: An einem Ort dürfen auch **mehrere** Figuren stehen. Achtet aber zur besseren Übersicht darauf, dass ihr eure Figuren nicht direkt auf die Ortsnummer stellt, sondern stets daneben.

2) ggf. Ortskarte aufdecken

Erreichst du eine Ortskarte, die noch nicht aufgedeckt wurde, deckst du sie auf und liest den entsprechenden Eintrag im Abenteuerbuch vor. Dort wird im Detail beschrieben, was du auf dieser Ortskarte siehst. Auf offenen Ortskarten kannst du dich frei bewegen, außer ein Eintrag oder eine Karte besagen etwas anderes. Du darfst auch jederzeit Einträge von bereits besuchten Orten erneut lesen.

Achtung: Stelle deine Figur erst **danach** neben den Ort, den du untersuchen willst oder mit dem du eine Abenteuerkarte kombinieren willst.

3) Aktion ausführen

Außer eine Abenteuerkarte besagt etwas anderes, **fährst du eine der folgenden Aktionen aus:**

- a) einen **Ort untersuchen** oder
- b) **zwei Abenteuerkarten miteinander kombinieren** oder
- c) **eine Abenteuerkarte mit einem Ort kombinieren**

a) einen Ort auf deiner Ortskarte untersuchen

Auf jeder Ortskarte gibt es mehrere Orte, die du untersuchen kannst. Jeder **Ort** wird durch **eine dreistellige Zahl** gekennzeichnet (siehe rechts).



Möchtest du den Ort untersuchen, neben dem deine Figur steht, **lies laut den entsprechenden dreistelligen Eintrag im Abenteuerbuch vor**. So bekommst du weitere **Informationen zur Geschichte** oder du **erhältst neue Abenteuerkarten**. Du willst dir die Texte lieber vorlesen lassen? Dann wähle dazu in der **KOSMOS-Erklär-App** dieses Spiel, dort „Abenteuerbuch“ und gib darin die dreistellige Zahl ein. Die App liest euch dann den entsprechenden Eintrag vor.

Hinweis: Manche **Orte** mögen auf den ersten Blick unbedeutend erscheinen. Im weiteren Verlauf der Geschichte können diese aber durchaus noch wichtig werden! Scheue dich also nicht, zu einem späteren Zeitpunkt an einen Ort zurückzukehren und etwas damit zu kombinieren, das ihr zuvor noch nicht hattet.

Bedenkt ebenfalls: Ihr könnt nicht jedes Rätsel oder jede Aufgabe sofort in dem Moment lösen, in dem ihr darauf stoßt. Häufig benötigt ihr erst bestimmte Gegenstände oder Hinweise und manchmal erstreckt sich eine Aufgabe oder Mission über mehrere Kapitel. Nutzt also die Fragezeichen als Erinnerungstütze!

b) zwei Abenteuerkarten miteinander kombinieren

An manchen Orten erhaltet ihr Abenteuerkarten. Diese **könnt und müsst** ihr im Spielverlauf mit bestimmten anderen Abenteuerkarten oder bestimmten Orten **kombinieren**. Was zusammengehört, wird euch manchmal offensichtlich erscheinen, manchmal aber auch nicht. Seid also kreativ!

c) eine Abenteuerkarte mit einem Ort kombinieren

Willst du eine **Abenteuerkarte mit einem Ort** kombinieren, musst du beim jeweiligen Ort stehen.

Kombinieren

Um Abenteuerkarten miteinander oder mit einem Ort zu kombinieren, schaut ihr euch deren Zahlen an. Bei den Abenteuerkarten stehen sie oben links. Bei den Orten verwendet ihr die dreistellige Ortsnummer des gewünschten Orts. Geht dann wie folgt vor: Die **kleinere** der beiden Zahlen steht **vorne**, die **größere hinten**. Zusammen bilden sie eine neue vier- bzw. fünfstellige Zahl (siehe Beispiel unten). Sucht nun im **Abenteuerbuch** nach der entsprechenden **Zahlenkombination** und lest den Eintrag laut vor.

Beispiel: Du hast die Abenteuerkarten 10 (Dose Katzenfutter) und 11 (Dosenöffner) gefunden. An Ort 105 ist ein Brunnen zu sehen. Du willst versuchen, mit dem Katzenfutter eine Katze anzulocken, die du bislang nur gehört hast. Dafür musst du aber zuerst die Dose öffnen. Du kombinierst also Karte 10 mit Karte 11 und schlägst unter **Eintrag 1011** nach: „Geschafft, du hast die Dose geöffnet. Lege die Karten 10 und 11



zurück in die Schachtel und nimm dir dafür Karte 12.“ Karte 12 zeigt eine offene Dose Katzenfutter. In deinem nächsten Spielzug kannst du dann hoffentlich Karte 12 mit dem Brunnen an Ort 105 kombinieren. Dazu schlägst du unter **Eintrag 12105** nach und liest, was dort steht. Mal sehen, ob das funktioniert ...

Achtung:

- Die Abenteuerkarten fangen mit 01 an. Achtet beim Kombinieren stets darauf, dass ihr die Null (0) ebenfalls voranstellt (z.B. kombiniere Abenteuerkarte 08 mit Abenteuerkarte 15 = lest Eintrag 0815 bzw. kombiniert Abenteuerkarte 01 mit Ort 234 = lest Eintrag 01234).
- Abenteuerkarten können niemals mit euren Charakteren kombiniert werden.
- Das Spiel sagt euch, wenn Abenteuerkarten nach dem Kombinieren in die Schachtel kommen. Steht das nicht dort, behaltet ihr die Abenteuerkarten.
- Gibt es zu einer Kombination keinen Eintrag, könnt ihr die Abenteuerkarten nicht miteinander bzw. mit diesem Ort kombinieren. Dann endet dein Zug!

KARTENREGELN

Manche Einträge fordern euch dazu auf, Abenteuerkarten zu nehmen oder abzugeben. Wirst du aufgefordert ...

- eine oder mehrere **Abenteuerkarten vom Abenteuerstapel** zu nehmen („nimm XY“), lies sie vor und lege sie offen vor dich, **sofern sie nichts anderes besagen**. Sie sind nun Teil deines **Inventars**.
- eine **Abenteuerkarte zurück in den Abenteuerstapel** zu legen, sortiere sie mit der Rückseite nach oben an die ursprüngliche Position im Stapel.
- eine oder mehrere **Abenteuerkarten zurück in die Schachtel** zu legen, sind sie aus dem Spiel! Dabei ist es egal, wo oder bei wem sich die betroffene Abenteuerkarte befindet.

Achtung: Müsst ihr Abenteuerkarten direkt vom Abenteuerstapel in die Schachtel zurücklegen, dürft ihr sie euch erst **nach Spielende** ansehen, da sie sonst zu viel über die Geschichte verraten!

Hinweis: Es kann vorkommen, dass ihr eine Abenteuerkarte nehmen sollt, die ihr bereits besitzt, oder dass ihr eine Abenteuerkarte zurücklegen sollt, die bereits aus dem Spiel ist. In beiden Fällen könnt ihr die Abenteuerkarte **nicht erneut erhalten oder zurücklegen, außer der Eintrag erlaubt dies ausdrücklich** (z. B. „nimm XY aus der Schachtel“). Führt alle anderen Anweisungen, zu denen ihr aufgefordert werdet, dennoch soweit möglich aus.

PLÄTTCHENREGELN

Es gibt mehrere Arten von Plättchen. Die **4 Charaktere, Häkchen, Batterien und Fragezeichen sowie rote Plättchen**. Außer den Fragezeichen sagt euch das Spiel jeweils, wann und wie diese ins Spiel kommen.

Achtung: Fordert euch das Spiel auf, ein Häkchen **auf einen Ort** zu legen, dann deckt ihr damit die Ortsnummer ab. Dieser Ort ist ab sofort **nicht mehr verfügbar** und ihr könnt auch nichts mehr damit kombinieren.

Sollt ihr hingegen ein Häkchen **neben** einen Ort legen, könnt ihr weiterhin Abenteuerkarten damit kombinieren.

WEITERE ABENTEUERKARTEN

An mehreren Stellen im Spiel kommen diverse Abenteuerkarten ins Spiel, die die Regeln verändern: A1–A3, E1–E5, F1, G1, G2, L1, M1, N1, O1, P1, P2, S1–S8, X1–X6. Das Spiel sagt euch jeweils, wann das der Fall ist. Auf den Karten oder in einem Eintrag wird dann erklärt, wie ihr mit diesen Karten spielt. Folgt einfach den Anweisungen.

ABENTEUERBUCH

Jedes Mal, wenn ihr einen Ort untersucht, Abenteuerkarten kombiniert (siehe S. 5 & 6) oder wenn ihr vom Spiel dazu aufgefordert werdet, lest ihr einen Eintrag aus dem Abenteuerbuch vor oder lasst ihn euch von der KOSMOS-Erklär-App vorlesen.

Die Einträge sind als Zahlen **aufsteigend im Buch sortiert**.

Achtung: Lest immer nur den Eintrag, den ihr lesen sollt!

Viele Einträge im Abenteuerbuch beinhalten neben der Geschichte auch spieltechnische Anweisungen. Achtet darauf, dass ihr sie der Reihe nach ausführt, und seht sicherheitshalber im Eintrag noch einmal nach, ob ihr nichts vergessen habt.

Hinweis: Die Formulierung „Lest Eintrag XYZ“ kürzen wir wie folgt ab: „►XYZ“.

SPIELSTAND SPEICHERN

Um zu speichern, macht ihr mit einem Mobiltelefon ein Foto des aktuellen Spielaufbaus und eurer bislang gefundenen Abenteuerkarten. Alternativ könnt ihr das auch mit Stift und Papier oder auch auf dem Abenteuerblatt auf der nächsten Seite machen. Notiert euch, wo eure Figuren stehen, an welchen Orten ihr noch nicht wart, wo ihr lose Enden vermutet, wo und was ihr noch ausprobieren wollt etc. Nutzt dazu unbedingt auch die Fragezeichen-Plättchen!

Legt dann alle offenen Ortskarten, eure erhaltenen Abenteuerkarten und Charakterkarten in eine Ziptüte. Noch verdeckte Ortskarten und Abenteuerkarten legt ihr in die andere Ziptüte. Sämtliche Abenteuerkarten und Ortskarten, die in der Schachtel sind, lasst ihr dort. Wollt ihr das Spiel fortsetzen? Dann platziert alle Ortskarten und offenen Abenteuerkarten gemäß eurem Foto bzw. euren Notizen und stellt eure Figuren auf ihre vorigen Positionen.

DAMIT BEGINNT DAS SPIEL. SCHLAGT NUN SEITE 2 DES ABENTEUERBUCHS AUF UND LEST DIE „EINLADUNG“.

HILFETIPPS ALLGEMEIN

Schaut bei den **Hilfetipps Abenteuerkarten** nach, wenn ihr wissen wollt, wo ihr einen bestimmten Gegenstand erhaltet, wofür ihr ihn benötigt bzw. wo ihr ihn benutzen müsst. Schaut bei den **Hilfetipps Orte** nach, wenn ihr wissen wollt, was ihr an einem bestimmten Ort machen müsst bzw. welche Gegenstände ihr dort erhaltet oder benötigt.

Achtung: Verweist ein Hilfetipp auf einen unentdeckten Ort oder eine Abenteuerkarte, die ihr noch nicht erhalten habt, könnt ihr natürlich auch beim entsprechenden Hilfetipp nachlesen, um zu erfahren, wie ihr an die Abenteuerkarte kommt usw.

Ihr könnt auch das **Walkthrough** zur Hilfe nehmen. Geht dazu in die App oder auf www.kosmos.de, sucht nach „Die Akte Gloom City“ und klickt dort auf „PDF Walkthrough.“

Wo = an welchem Ort // Wie = durch welche Kombination // Womit = kombinieren mit?

Achtung: Manche Kombinationen verbrauchen eine Abenteuerkarte. Es kann daher sein, dass ihr **nicht** alle Kombinationen durchprobieren könnt!

Beispiel 1: „Wo: A/107. Womit: 123. 1 Punkt“ bedeutet, dass ihr die Abenteuerkarte auf Ortskarte A bei 107 erhaltet und im Spielverlauf mit Ort 123 kombinieren müsst. Zudem ist sie **bei Spielende** 1 Punkt wert, wenn ihr sie dann noch besitzt.

Beispiel 2: „Wie: 01 mit 02, um 03 zu erhalten“ bedeutet, dass ihr Abenteuerkarte 01 mit 02 kombiniert (und dann Eintrag 0102 lest), um Abenteuerkarte 03 zu erhalten.

Beispiel 3: „Womit: 07 mit A/105, um 08 zu erhalten“ bedeutet, dass ihr Abenteuerkarte 07 mit Ort 105 auf Ortskarte A kombiniert (und dann Eintrag 07105 lest), um Abenteuerkarte 08 zu erhalten.

HILFETIPPS ABENTEUERKARTEN

01: Wo: I/905. Womit J/165, um Q freizuschalten.

02: Wo: A/102. Womit: B/203, B/206, C/301, F/603, L/426, ggf. auch bei P/821 und P/826.

03: Wo: A/105. Nutzbar bei: H/801, um 34, 35 oder 36 zu kaufen.

04: Wo: A/107. Womit: I/901 und R/922 für Hintergrundinfos. 1 Punkt.

05: Wo: A/108. Womit: A/104, um 46 zu erhalten.

06: Wie: 02 mit B/206. Zusammen mit 07, 63 und 73 Lösung für G1/706, um 80 zu erhalten.

07: Wo: B/207. Zusammen mit 06, 63 und 73 Lösung für G1/706, um 80 zu erhalten.

08: Wo: B/207. Womit: 46, um 81 zu erhalten.

09: Wo: C/303. Womit: E/503, um 18 zu erhalten.

Danach ggf. mit A/104, um 46 zu erhalten.

10: Wo: C/307. Womit: 16, um Karte loszuwerden.
Ggf. nutzbar bei: H/801 als Kleingeld-Ersatz.

11: Wo: C/305. Voraussetzung, um F bei D/407 freizuschalten. 1 Punkt.

12: Wo: C/308. Womit: C/302, damit 72 ins Spiel kommt.

- 13:** Wie: 02 mit B/206. Womit: B/202, um C freizuschalten.
- 14:** Wo: D/403. Womit: 42, um 71 zu erhalten.
- 15:** Wo: D/403. Womit: 72, um 73 und 74 zu erhalten.
- 16:** Wo: D/405. Womit: 10, um Karte loszuwerden.
1 Minuspunkt bei Kapitelende.
- 17:** Wo: D/406. Ggf. nützlich im Finale. 1 Punkt.
- 18:** Wie: 09 mit E/503. 2 Punkte.
- 19:** Wo: E/504. Womit: 16, um Karte loszuwerden.
Ggf. nutzbar bei: H/801 als Kleingeld-Ersatz.
- 20:** Wo: F/601. Womit: D/408, um G freizuschalten.
- 21:** Wie: 25 mit F/602. 1 Punkt.
- 22:** Wo: F1/672. 1 Punkt.
- 23:** Wie: 02 mit F/603 ODER ►603►653.
NICHT MIT MARCUS! Sonst Karte weg.
Heilt 1 Schaden.
- 24:** Wie: 02 mit F/603 ODER ►603►653. 2 Punkte.
- 25:** Wo: F/605. Womit: F/602, um F1 freizuschalten.
- 26:** Wo: F/605. Womit: 67, um 76 zu erhalten. 1 Punkt.
- 27:** Wo: F/606. Hinweis auf Kombination 15 mit 72.
- 28:** Wo: H/806. 1 Punkt.
- 29:** Wo: G/702. Nutzbar bei: H/801, um 34, 35 oder 36 zu kaufen.
NICHT MIT SIMON! Sonst bei Spielende 1 Minuspunkt.
- 30:** Wo: G/703. Womit: G2/707.
- 31:** Wo: G/704 oder G2/704. Womit: 44, um Karte loszuwerden.
Ggf. nützlich im Finale.
- 32:** Wo: O/724. Womit: M/525, um N freizuschalten.
- 33:** Wie: 43 mit I/906.
Heilt 1 Schaden.
- 34:** Wie: für 2 Kleingeld (03, 29, 52), ggf. auch 10 oder 19 bei H/801.
Womit: 16 oder 56, um jeweilige Karte loszuwerden ODER I/902, um 39 zu erhalten.
NICHT MIT RACHEL! Sonst Karte weg.
- 35:** Wie: für 2 Kleingeld (03, 29, 52), ggf. auch 10 oder 19 bei H/801.
Heilt bis zu 2 Schaden.
- 36:** Wie: für 1 Kleingeld (03, 29, 52), ggf. auch 10 oder 19 bei H/801. 2 Punkte.
- 37:** Wo: H/802. Womit: 47, um 54 zu erhalten.
- 38:** Wo: H/804. 1 Punkt.
- 39:** Wie: Bei I/902 April oder Marcus wählen
ODER 34 mit I/902 kombinieren
ODER bei I/902 mit Rachel oder Simon wie folgt
►902 ►451 ►363 ►563 ►863 ►999, um J freizuschalten.
Womit: J/165, um Q freizuschalten.
- 40:** Wenn möglich, vermeiden.
Wie: bei I/902 mit Rachel oder Simon ►902 ►451, dann 2x falsch liegen ►888.
1 Minuspunkt bei Kapitelende.
- 41:** Wo: I/904. Womit: J/165, um Q freizuschalten.
- 42:** Wo: I/905. Womit: 14, um 71 zu erhalten.
- 43:** Wo: I/906. Womit: 906, um 33 zu erhalten.
1 Minuspunkt bei Kapitelende.

- 44: Wo: J/161. Womit: 31, um Karte loszuwerden.
NICHT MIT MARCUS! Sonst 1 Schaden.
1 Minuspunkt bei Kapitelende.
- 45: Wo: J/163 nach Eingabe des Codes 0128. Womit: J/164, um 48 zu erhalten.
- 46: Wie: 05, 09 oder 31 mit A/104. ►345. Womit: 08, um 81 zu erhalten.
- 47: Wo: L/422. Womit: 37, um 54 zu erhalten.
- 48: 45 oder 51 mit J/164. Womit: 55, um 77 zu erhalten.
- 49: Wo: Q/222. 1 Punkt.
- 50: Wie: 51 mit C/301.
Voraussetzung, um mit 84 bei R/922 ►137 zu lesen und so K freizuschalten.
Danach ggf. mit I/901 kombinieren.
- 51: Wo: Q/224. Womit: J/164, um 48 zu erhalten; C/301, um 50 zu erhalten; K/324, um L freizuschalten.
- 52: Wo: K/322. Nutzbar bei: H/801, um 34, 35 oder 36 zu kaufen.
- 53: Wie: 74 mit L/423. Ggf. nützlich im Finale. 3 Punkte.
- 54: Wie: 37 mit 47. Womit: M/522, um 59 zu erhalten.
- 55: Wo: L/421. Womit: 48, um 77 zu erhalten.
- 56: Wenn möglich, vermeiden.
Wie: bei L/424 weiter mit ►686. Womit: 34 oder 82, um Karte loszuwerden.
Wenn bei Spielende noch vorhanden, schränkt das eure Möglichkeiten ein.
1 Minuspunkt bei Kapitelende.
- 57: Wie: bei L/425 weiter mit ►886. Womit: im Schadensfall.
NICHT MIT SIMON! Sonst bei Spielende 1 Minuspunkt.
- 58: Wo: M/521. Womit: N/621, um 64 zu erhalten. Gibt 1 Schaden!
- 59: Wie: 54 mit M/522. 2 Punkte.
- 60: Wenn möglich, vermeiden.
Wo: M/523. Wenn im Besitz und ►666, um 61 zu erhalten.
Womit: 66, um Karte loszuwerden.
NICHT MIT APRIL ODER RACHEL! Sonst bei Spielende 1 Minuspunkt.
- 61: Wenn möglich, vermeiden.
Wie: 60 im Besitz und ►666. Womit: 82, um Karte loszuwerden.
Wenn bei Spielende noch vorhanden, schränkt das eure Möglichkeiten ein.
1 Minuspunkt bei Kapitelende.
- 62: Wo: N/622, danach egal, mit welchem Charakter weiter.
Heilt 1 Schaden.
- 63: Wo: D/405. Zusammen mit 06, 07 und 73 Lösung für G1/706, um 80 zu erhalten.
- 64: Wie: 58 mit N/621. Womit: P/821 und P/826, um Batterien zu sparen und Schaden zu vermeiden. 2 Punkte.
- 65: Wie: 71 mit N1/625. Ggf. nützlich im Finale. 3 Punkte.
- 66: Wo: O/722. Womit: 60, um 60 loszuwerden. Ggf. nützlich im Finale.
- 67: Wo: O/723. Womit: 26, um 76 zu erhalten. 1 Punkt.
- 68: Wo: O/723. 1 Punkt.
- 69: Wo: O/726. Ggf. nützlich im Finale.
- 70: Wo: P/824. 1 Punkt.
- 71: Wie: 14 mit 42. Womit: N1/625, um 65 zu erhalten. 1 Punkt.
- 72: Wie: 12 mit C/302. Womit: 15, um 73 und 74 zu erhalten.
- 73: Wie: 15 mit 72. Zusammen mit 06, 07 und 63 Lösung für G1/706, um 80 zu erhalten.
- 74: Wie: 15 mit 72. Womit: L/423, um 53 zu erhalten. 1 Punkt.

- 75:** Wie: 81 mit D/404. 2 Punkte.
76: Wie: 26 mit 67. Ggf. nützlich im Finale. 3 Punkte.
77: Wie: 48 mit 55. Womit: L/426, um 79 zu erhalten und L1 freizuschalten.
78: Wo: D/401. Hinweis für Lösung 432 bei B/203.
79: Wie: 77 mit L/426. Hinweis für Lösung 333231 bei L/424, um M freizuschalten.
80: Wie: Bei G1/706 korrekten Code eingeben ►263. 3 Punkte.
81: Wie: 08 mit 46. Womit: D/404, um 75 zu erhalten.
82: Wo: K/322. Womit: 56 oder 61, um jeweilige Karte loszuwerden.
83: Wie: Bei L/424 weiter mit ►786. Hinweis für Lösung 333231 bei L/424, um M freizuschalten.
84: Wo: Q/223. Womit: R/922; zusammen mit 50 und ►137, um K freizuschalten.

HILFETIPPS ORTE

- 101:** Infos.
102: Erhalte 02.
103: Infos.
104: Kombiniere mit 05, 09 oder 31, um 46 zu erhalten.
105: Erhalte 03.
106: ►109, um B freizuschalten.
107: Erhalte 04.
108: Erhalte 05.
161: Erhalte 44.
162: Infos.
163: Kürzel LH weist auf Lösung. ►0128, um 45 und 2 Batterieplättchen zu erhalten.
164: Kombiniere mit 45 oder 51, um 48 zu erhalten.
165: Kombiniere mit 01, 39 oder 41, um Q freizuschalten.
201: Infos.
202: Kombiniere mit 13, um C freizuschalten.
203: Kombiniere mit 02, gib Lösung ein (siehe 78: ►432), um E freizuschalten. Kostet 1 Batterieplättchen.
204: Egal welcher Charakter: 111, um X2a und X2b zu erhalten sowie D freizuschalten. Gibt 1 Schaden!
205: Infos.
206: Kombiniere mit 02, um 06 und 13 zu erhalten. Kostet 1 Batterieplättchen.
207: Erhalte 07 und 08.
221: Infos.
222: Erhalte 49.
223: Erhalte 84.
224: Erhalte 51.
301: Kombiniere mit 51 (erst in Kapitel 2 erhältlich), um 50 zu erhalten.
302: Kombiniere mit 12, um 72 zu erhalten.
303: Erhalte 09.
304: Erhalte 1 Batterieplättchen.
305: Erhalte 11.
306: Infos.
307: Erhalte 10.
308: Erhalte 12.
321: Infos.
322: Erhalte 52 und 82. Gibt 2 Schaden!
323: Infos.
324: Kombiniere mit 51, um Kapitel 2 zu beenden und L freizuschalten (►870). Gibt 2 Schaden!
325: Infos.
401: Erhalte 78 und 2 Batterieplättchen.
402: Infos.
403: Erhalte 14 und 15.
404: Kombiniere mit 81, um 75 zu erhalten.
405: Erhalte 16 (gibt 1 Schaden!) und 63.
406: Erhalte 17.
407: Habt ihr 11: ►446, um F freizuschalten.
408: Kombiniere mit 20 (vorzugsweise Rachel oder Simon, sonst 2 Schaden), ►246, um G freizuschalten.
421: Erhalte 55.
422: Erhalte 47 oder kombiniere mit 37, um 54 zu erhalten.
423: Infos, je nach gewähltem Charakter. Kombiniere mit 74, um 53 zu erhalten.
424: ►786, um 83 zu erhalten (sonst 1 Schaden). Mit 79 Hinweis auf Lösung 333231, um M freizuschalten.
425: ►886, um 57 zu erhalten.
426: Kombiniere mit 02, um Infos zu erhalten. Dann kombiniere mit 77, um 79 zu erhalten und L1 freizuschalten. Kostet 1 Batterieplättchen.
427: Gibt beliebig oft 1 Schaden!
501: Infos.
502: Infos.

- 503:** Kombiniere mit 09, um 18 zu erhalten.
- 504:** Erhalte 19.
- 505:** Infos. Und nein, an die Instrumente kommt ihr nicht ran.
- 506:** Infos, je nach gewähltem Charakter.
- 521:** Erhalte 58.
- 522:** Kombiniere mit 54, um 59 zu erhalten.
- 523:** Infos, je nach gewähltem Charakter. Erhalte 60.
- 524:** Infos. Nein, die lässt sich nicht öffnen!
- 525:** Kombiniere mit 32, dann: ►619, um N freizuschalten. Kostet 1 Batterieplättchen.
- 526:** Schaltet O frei.
- 527:** Schaltet P frei.
- 601:** Erhalte 20.
- 602:** Kombiniere mit 25 (vorzugsweise nicht April, sonst 3 Schaden), dann ►545, um 21 zu erhalten und F1 freizuschalten.
- 603:** Vorzugsweise nicht April, sonst 2 Schaden. ►753, dann kombiniere mit 02, um 23 und 24 zu erhalten. Kostet 1 Batterieplättchen.
- 604:** Infos.
- 605:** Erhalte 25 und 26.
- 606:** Erhalte 27.
- 621:** Kombiniere mit 58, um 64 zu erhalten. Gibt 1 Schaden!
- 622:** Infos, je nach gewähltem Charakter. Erhalte 62.
- 623:** Infos.
- 624:** Schaltet N1 und O1 frei.
- 625:** Kombiniere mit 71, um 65 zu erhalten.
- 671:** Infos.
- 672:** Erhalte 22.
- 673:** Infos.
- 701:** Infos.
- 702:** 752, erhalte 29 und 1 Batterieplättchen. Gibt 1 Schaden!
- 703:** Erhalte 30.
- 704:** Erhalte 31.
- 705:** Schaltet ►G1 frei, dann ►G2, beendet Kapitel 1.
- 706:** Löse Rätsel von 06, 07, 63 und 73 (►263), um 80 zu erhalten.
- 707:** Kombiniere mit 30, um H freizuschalten.
- 721:** Hinweis, 64 auf P zu nutzen.
- 722:** Erhalte 66.
- 723:** Erhalte 67 und 68.
- 724:** Erhalte 32.
- 725:** Infos.
- 726:** Erhalte 69.
- 727:** Begegnung mit Webb. Beide Optionen schalten M1 frei.
- 801:** Kauf von 34, 35, 36 oder 2 Batterieplättchen möglich. Händler nimmt Kleingeld (03, 29, 52), 10 und 19.
- 802:** Erhalte 37.
- 803:** Infos.
- 804:** Erhalte 38.
- 805:** Schaltet R frei.
- 806:** Erhalte 28.
- 821:** Vorzugsweise mit 64 kombinieren, um P1 freizuschalten. Gibt sonst 2 Schaden und kostet 1 Batterieplättchen.
- 822:** Infos.
- 823:** Infos.
- 824:** Erhalte 70.
- 825:** Infos.
- 826:** Vorzugsweise mit 64 kombinieren, um P2 freizuschalten. Gibt sonst 2 Schaden und kostet 1 Batterieplättchen. Beendet das Spiel!
- 901:** Kombiniere mit 04, 18, 26 und 38 für Infos, ebenso 50, dann ►890 (falls K bereits ausliegt).
- 902:** Vorzugsweise mit April oder Marcus (►551); alternativ mit Rachel oder Simon wie folgt ►902 ►451 ►363 ►563 ►863 ►999; um 39 zu erhalten und J freizuschalten. ODER kombiniere mit 34, um 39 zu erhalten.
- 903:** Infos.
- 904:** Erhalte 41.
- 905:** Erhalte 01 und 42.
- 906:** Erhalte 43. Kombiniere mit 43, um 33 zu erhalten.
- 921:** Schaltet I frei.
- 922:** Schaltet J frei. Kombiniere mit 50 ODER mit 84 (wenn ihr 50 habt) und ►137, um K freizuschalten.
- 923:** Mit 84 erhaltet ihr einen Tipp ►575.
- 924:** Infos.

HILFETIPPS ORTSKARTEN

- A:** Spiel startet automatisch mit A.
- B:** Untersuche A/106, um B freizuschalten.
- C:** Kombiniere 13 mit B/202, um C freizuschalten.
- D:** Untersuche B/204, um D freizuschalten.
- E:** Kombiniere 02 mit B/203, gib Lösung ein (siehe 78: ►432), um E freizuschalten.
- F:** Benötigt 11 (bei C/305); dann ►446, um F freizuschalten.
- F1:** Kombiniere 25 mit F/602 (vorzugsweise nicht mit April): ►545, um 21 zu erhalten und F1 freizuschalten.
- G:** Kombiniere 20 mit D/408 (vorzugsweise Rachel oder Simon, sonst 2 Schaden): ►246, um G freizuschalten.
- G1:** Untersuche G/705, um G1 freizuschalten.
- G2:** Freischalten von G1 schaltet anschließend auch G2 frei und beendet Kapitel 1.
- H:** Kombiniere 30 mit G2/707, um H freizuschalten.
- I:** Untersuche R/921, um I freizuschalten.
- J:** Untersuche R/922, um J freizuschalten. Alternativ vorzugsweise mit April oder Marcus (►551); alternativ mit Rachel oder Simon wie folgt ►902 ►451 ►363 ►563 ►863 ►999; um 39 zu erhalten und J freizuschalten.
- K:** Kombiniere 50 ODER 84 (wenn ihr 50 habt) mit R/922, dann ►137, um K freizuschalten.
- L:** Kombiniere 51 mit K/324, um Kapitel 2 zu beenden und L freizuschalten (►870).
- L1:** Kombiniere zuerst 02 mit L/426, dann 77 mit L/426, um 79 zu erhalten und L1 freizuschalten.
- M:** ►786, um 83 zu erhalten (sonst 1 Schaden). Mit 79 Hinweis auf Lösung 333231, um M freizuschalten.
- M1:** Begegnung mit Webb bei O1/727. Beide Optionen schalten M1 frei.
- N:** Kombiniere M/525 mit 32, dann vorzugsweise: ►619, um N freizuschalten. Kostet dann 1 Batterieplättchen.
- N1:** Untersuche N/624, um N1 freizuschalten.
- O:** Untersuche M/526, um O freizuschalten.
- O1:** Untersuche N/624, um O1 freizuschalten.
- P:** Untersuche M1/527, um P freizuschalten.
- P1:** 02 oder vorzugsweise 64 mit 821 kombinieren, um P1 freizuschalten.
- P2:** 02 oder vorzugsweise 64 mit 826 kombinieren, um P2 freizuschalten. Beendet Spiel.
- Q:** Kombiniere 01, 39 oder 41 mit J/165, um Q freizuschalten.
- R:** Untersuche H/805, um R freizuschalten.

WERTUNG

In folgender Tabelle seht ihr, wie ihr abgeschnitten habt:

- | | |
|----------------------|---|
| Bis 6 Punkte: | Ihr ermittelt, ohne Rücksicht auf eure eigene Gesundheit. Das ist echtes Engagement, wenn auch riskant. Respekt! |
| 7–12 Punkte: | Wo andere längst aufgeben, bohrt ihr tiefer. Bis es weh tut, und teilweise auch darüber hinaus. Weiter so! |
| 13–18 Punkte: | Bei euch halten sich Risiko und Effizienz die Waage. Das ist der Grundstein für eine lange Karriere als Detectives. Sehr gut! |
| 19–24 Punkte: | Wenn ihr jetzt noch die Glacéhandschuhe auszieht, seid ihr aufsteigende Star-Detectives im GCPD. Fast schon exzellent! |
| 24+ Punkte: | Wahnsinn, was für ein Lauf! Fast schon zu perfekt. Der Neid eurer Kollegen ist euch auf jeden Fall sicher. Einfach WOW! |

DIE AUTOREN

Phil Walker-Harding liebt es seit seiner Kindheit, Brettspiele zu spielen und zu entwickeln. Besonders mag er Spiele, die Menschen unterschiedlichen Alters und Typs zusammenbringen. Phil interessiert sich außerdem für Theologie, klassische Hollywood-Filme und die Mythen des Alten Ägyptens. Er lebt zusammen mit seiner Frau Meredith in Sydney, Australien.



Matthew Dunstan wurde 1987 in Sydney, Australien, geboren. Seine ältesten Erinnerungen ans Spielen von Gesellschaftsspielen gehen auf Kartenspiele mit seiner Großmutter zurück und auf ein Reiseschachspiel, das er als 6-Jähriger von seiner Tante erhalten hatte und mit dem er jeden nervte, mit ihm zu spielen. Heute arbeitet er als Chemiker an der Universität von Cambridge in England und forscht nach Materialien für die Abscheidung und Speicherung von CO₂.



Kayleigh Anderson, geboren 1992, kann sich noch lebhaft an großartige Spieleabende mit ihrer Familie erinnern, die neben dem eigentlichen Spielziel noch die Sidequest „ertapp den Vater beim Schummeln“ enthielten. Bis heute blieb die Liebe für Spiele, analog wie digital, erhalten. Darüber hinaus begeistert sie sich für Biologie, Literatur, Geschichte, sowie ihre Katzen, die mit ihr und ihrem Partner im schönen Städtchen Münster leben.

Twitter: @Kivvilnk | Instagram: Kivvilnk



Hauke Gerdes ist in der Medienwelt daheim. Als Autor und Moderator für unterschiedlichste Formate, unter anderem bei den Rocketbeans, dem Sender FUNK und dem eigenen Stream unterhält er das Publikum mit seiner offenen und nordisch-direkten Art und machte Pen und Paper in Deutschland wieder groß. Seit 2020 lebt er in Japan – dem Land, das ihn auf seinen Reisen am meisten faszinierte und erzählt von seinen Erfahrungen als Auswanderer.

Twitter: @DerHauge | Twitch: DerHauge



Spielidee: Matthew Dunstan & Phil Walker-Harding
Szenario und Erzählung: Kayleigh Anderson & Hauke Gerdes

Redaktion: Michael Sieber-Baskal & Kilian Vosse
Korrektur: Ute Wielandt

Gestaltung: Kreativbunker
Illustration: Maximilian Schiller (Orte & Items),
Bashar Ahmed (Charaktere)
Cover: Folko Streese

Digitale Umsetzung: Sven Godenrath, Nick Hummert, Alina Sarcevic, Sophia Strobl
Vertonung: Hauke Gerdes (Erzählung), Oliver Scheffel (Tutorial-App), Novo Sonic GmbH

Die Autoren und der Kosmos Verlag danken allen, die uns beim Testspielen, Regellesen und Fehler-suchen so unermüdlich unterstützt haben.

Art.-Nr. 695200
Alle Rechte vorbehalten
MADE IN GERMANY

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de
kosmos.de