



18+ 1+ 120'

LONDON 1892



Du betrittst den vermeintlichen Tatort und spürst es sofort. Hier ist etwas Schreckliches passiert. Während du dir einen ersten Überblick verschaffst, bemerkst du schnell, dass der Ort mit Hinweisen übersät ist. Manche scheinen nützlich zu sein, andere wirken konstruiert und fehl am Platz. Sollen sie dich in die Irre führen? Du versuchst einen kühlen Kopf zu bewahren und betrachtest jedes Detail. Ein ungutes Gefühl macht sich in dir breit. Du ahnst, dass du kurz davor bist, in eine dunkle und verstörende Geschichte einzutauchen...

SPIELINHALT

- 60 Karten
 - 32 Indizkarten
 - 12 Reputationskarten
 - 8 Dokumentkarten
 - 8 Hinweiskarten



1 Spielanleitung

Zusätzlich benötigst du einen Stift und Papier

1 Szenenbild



1 Fallakte



1 Storybuch

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, die Ermittlungen Schritt für Schritt voranzutreiben, Rätsel zu lösen und dabei die Geschichte hinter dem Verbrechen zu entdecken, um so bei Spielende die richtige Entscheidung treffen zu können.



SPIELVORBEREITUNG

1. Lege das Szenenbild in die Tischmitte.

Das Szenenbild ist in 30 nummerierte Felder unterteilt. Während deiner Ermittlungen musst du Hinweise und andere Details auf dem Szenenbild finden, deren Feldnummern dich zu den richtigen Indizkarten führen, auf denen du wiederum neue Hinweise findest, usw.

2. Sortiere die Karten nach ihren Rückseiten und bilde daraus vier verdeckte Stapel.

Wichtig: Du darfst dir die Vorderseiten nicht ansehen!

Ordne die Karten jedes Stapels entweder den Zahlen nach aufsteigend bzw. bei Buchstaben in der Reihenfolge des Alphabets.

Die oberste Karte der Indizkarten zeigt die Aufschrift „Start“, die oberste Karte der Dokumentkarten zeigt die Aufschrift „A“ usw.

Lege alle Stapel neben dem Szenenbild bereit.

Es gibt:



Indizkarten, welche die Geschichte fortführen und außerdem den Kern deiner Ermittlungen bilden. Sie enthalten Text- und Bildrätsel.



Dokumentkarten, die du benötigst, um die Lösungen der Rätsel zu kontrollieren.



Hinweiskarten, die dir weiterhelfen, solltest du bei einem Rätsel feststecken. **Aber Achtung:** Für jeden Hinweis, den du benötigst, verlierst du eine Reputationskarte!



3.

Halte das Storybuch bereit.

Im Storybuch erfährst du den Großteil der Geschichte, die in mehrere Absätze unterteilt ist. Außerdem ist es ein wichtiger Bestandteil für deine Ermittlungen.



4.

Lege ein Blatt Papier und einen Stift bereit.

Möglicherweise möchtest du dir während der Ermittlungen Notizen machen.

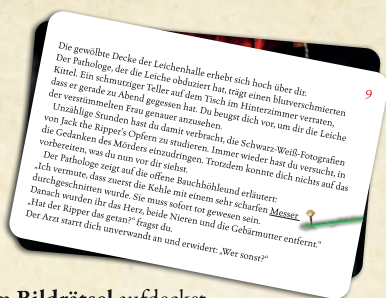
Reputationskarten, von denen du am Ende des Spieles noch möglichst viele übrig haben solltest, um die richtige Entscheidung treffen zu können.



SPIELABLAUF

Lies **Kapitel 1** des Storybuchs. Decke dann die oberste Indizkarte „Start“ auf und lies sie ebenfalls.

Lege die Karte anschließend offen auf den Tisch. Sie stellt den Beginn deiner Ermittlungen dar. Achte darauf, dass rund um diese Karte genügend Platz auf dem Tisch frei ist, um im Spielverlauf noch weitere Indizkarten offen daran anlegen zu können. Dieser Bereich wird fortan **Indiztafel** genannt.



Abhängig davon, ob du eine Indizkarte mit einem **Text-** oder einem **Bildrätsel** aufdeckst, gehst du unterschiedlich vor. Während Texträtsel die Geschichte vorantreiben, musst du die Bildrätsel erst entschlüsseln.

TEXTRÄTSEL

1. Lies den Text zunächst aufmerksam durch.
Suche dann nach dem unterstrichenen Wort, dem **Zielwort**.
2. Suche nun auf dem Szenenbild nach dem **Objekt**, das dem Zielwort entspricht.
3. Objekt gefunden? Perfekt! Die Feldnummer, auf dem du das Objekt gefunden hast, entspricht der Zahl auf der Rückseite der **Indizkarte**, die du nun aus dem Stapel heraussuchen musst, um voranzukommen.

Jedes Texträtsel ist gleichzeitig auch eine Fortsetzung der Geschichte und dementsprechend auch als **Absatz** markiert. Um welchen Absatz es sich handelt, siehst du an der roten Zahl, die in der oberen rechten Ecke steht. Diese benötigst du vielleicht, um einen Code anzuwenden (siehe „Bildrätsel“).



BILDRÄTSEL

1. Sieh dir die Karte gut an und versuche, anhand der abgebildeten Spuren die richtige **Lösung** zu finden.
Notiere dir das Ergebnis.

Wichtig:

Die Lösung ist **immer** eine Zahl, und kann auch eine Kombination oder das Ergebnis mehrerer Zahlen sein!

2. Drehe nun die **Dokumentkarte** mit dem Buchstaben um, der auf dem Bildrätsel (A-H) zu sehen ist, und kontrolliere, ob du deine Lösung unter den Vorschlägen A) bis D) findest.

➔ **NEIN**, die Lösung ist nicht dabei? Dann versuche es noch einmal. Vielleicht hast du ein wichtiges Detail übersehen. Solltest du Hilfe benötigen, darfst du auch die entsprechende Hinweiskarte ansehen (siehe „Du benötigst Hilfe?“).

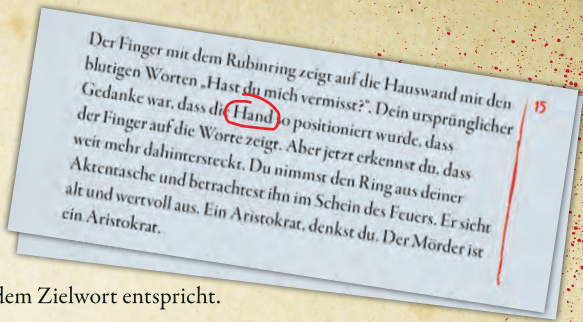
➔ **JA**, die Lösung ist dabei! Bravo!

Sieh dir den **Code** an, der rechts neben der Lösung steht. Der Code besteht immer aus drei Zahlen, die durch Bindestriche (XX-XX-XX) voneinander getrennt sind. Diese drei Zahlen geben an, welches **Zielwort** du entweder im **Storybuch** oder auf einer bereits aufgedeckten **Indizkarte** finden musst. Das Zielwort ist immer ein Objekt oder eine Zahl.

Wie wendest du den Code an?

Die erste Zahl bestimmt den **Absatz**, die zweite die **Zeile**, und die dritte, an wievielter **Stelle** das Zielwort steht.

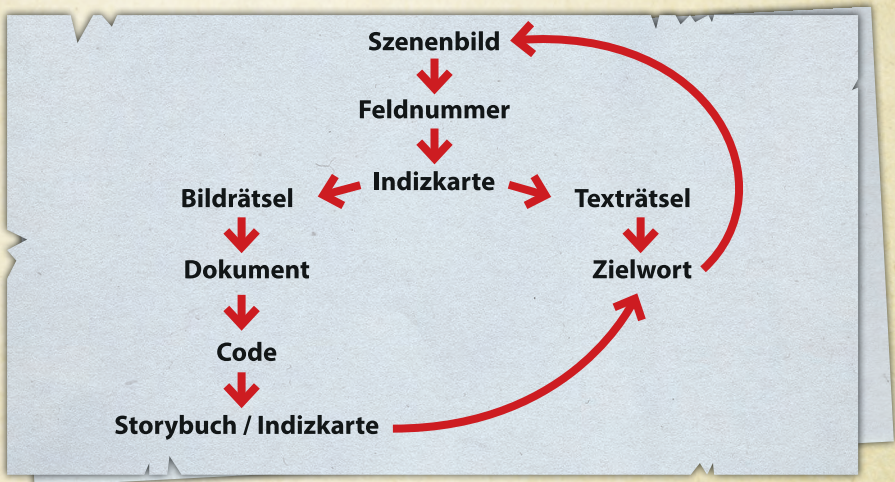
Beispiel: 15-3-5 bedeutet, dass das Zielwort im Storybuch im fünfzehnten Absatz, in der dritten Zeile, an fünfter Stelle steht.



3. Finde nun auf dem Szenenbild das Objekt, das dem Zielwort entspricht.

4. Objekt gefunden? Perfekt! Die Feldnummer, auf dem du das Objekt gefunden hast, entspricht der Zahl auf der Rückseite der Indizkarte, die du nun aus dem Stapel heraussuchen musst, um voranzukommen.

Führe diese Abfolge so lange aus, bis du das Spielende erreichst.



DIE INDIZTAFEL

Lege neue Indizkarten immer offen an die zuletzt ausgelegte Karte auf der Indiztafel an. Dabei müssen die abgebildeten **Schnurteile** der beiden Karten farblich zueinander passen und in gerader Linie miteinander verbunden werden können. Die Indizkarten müssen dabei immer im Querformat, in gleicher Ausrichtung, angelegt werden. Manchmal musst du die Karten dazu leicht versetzt anlegen. Indizkarten ohne Schnurteile legst du zur Seite.

Die gewollte Decke der Leichenhalle erhebt sich hoch über die Der Pathologe, der die Leiche obduziert hat, trägt einen blüveschmiederten Kintel. Ein schmutziger Teller auf dem Tisch im Hinterzimmer verraten, dass er gerade zu Abend gegessen hat. Du beugst dich vor, um dir die Leiche der verstümmelten Frau genauer anzusehen.

Unzählige Stunden hast du damit verbracht, die Schwarz-Weiß-Fotografien von Jack the Ripper's Opfern zu studieren. Immer wieder hast du versucht, in die Gedanken des Mörders einzudringen. Trotzdem konnte dich nichts auf das vorbereiten, was du nun vor dir siehst.

Der Pathologe zeigt auf die offene Bauchhöhle und erläutert: „Ich vermutete, dass nur die Kehle mit einem sehr scharfen Messer durchgeschnitten wurde. Sie muss sofort tot gewesen sein.“

Danach wurden ihr das Herz, beide Nieren und die Gebärmutter entfernt. „Hat der Ripper das getan?“ fragst du.

Der Arzt starrt dich unversandt an und erwidert: „Wer sonst?“



Als die Sonne aufgeht, sitzt du noch immer in deinem Büro. Du siehst aus dem Fenster auf die schmutzige Leamin Street. Obwohl dir von Scotland Yard ein großes Büro mit schönem Ausblick angeboten wurde, hast du dich dafür entschieden, lieber in der heruntergekommenen Polizeistation in Whitechapel zu bleiben – um dem Ripper näher zu sein.

Du nimmst den Brief, der neben der Leiche gefunden wurde und betrachtest ihn von allen Seiten. Du erinnerst dich, dass vor vier Jahren der damalige Vorsteher der Whitechapel Bürgerwehr, George Lusk, einen ähnlichen Brief mit der berühmten gewordenen ersten Zeile: „Aus der Hölle...“ erhielt, zusammen mit einer halben, in Ethanol konservierten, menschlichen Niere. Der Brief wurde damals in allen Zeitungen veröffentlicht und war einer der Gründe für dich, eine Versetzung von Liverpool nach London zu beantragen.

Schon seit Jahren fasziniert dich der Ripper. Und dieses Mal steht dein Name auf dem Brief.

Passen die Schnurteile nicht zusammen? Dann ist etwas schiefgelaufen. Lege die Indizkarte wieder verdeckt zurück in den Stapel und suche das Szenenbild noch einmal genau ab. Vielleicht findest du jetzt die richtige Feldnummer.

SPEZIAL-INDIZKARTEN

Schwarz-weiß-gestreifte Schnüre auf einer Indizkarte weisen darauf hin, dass du zum Lösen des Rätsels **zusätzliche Indizkarten** benötigst. Wie viele, verrät dir die Anzahl der schwarz-weiß-gestreiften Schnüre, die auf der Indizkarte abgebildet sind.

Bei einem **Texträtsel** verrät dir die Anzahl der schwarz-weiß-gestreiften Schnüre auch, wie oft das Objekt, das dem Zielwort entspricht, auf dem Szenenbild vorkommt.

Bei einem **Bildrätsel** folgst du den schwarz-weiß-gestreiften Schnüren auf der Karte. Sie zeigen die Objekte, die du im Szenenbild wiederfinden musst.

Alle Objekte gefunden? Die Feldnummern, auf denen du die Objekte gefunden hast, entsprechen den Zahlen auf den Rückseiten der Indizkarten, die du nun aus dem Stapel heraussuchen musst.

Wichtig: Im weiteren Ermittlungsverlauf werden auf der Indiztafel keine Indizkarten an schwarz-weiß-gestreifte Schnurteile angelegt! Diese bleiben bis zum Spielende „offen“ auf deiner Indiztafel liegen.



Hier benötigst du drei weitere Indizkarten, um das Rätsel zu lösen.



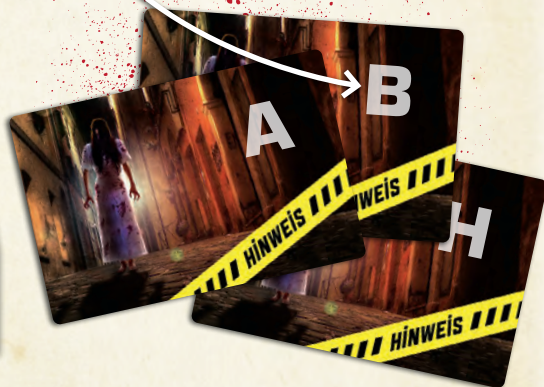
Findest du dieses Symbol auf einer Indizkarte, musst du den Spuren im Bildrätsel folgen und die entsprechenden Feldnummern im Szenenbild zusammenzählen.



DU BENÖTIGST HILFE?

Steckst du mit deinen Ermittlungen fest und weißt bei einem Rätsel nicht weiter? Suche die **Hinweiskarte** mit dem Buchstaben (A-H) heraus, der auf dem aktuellen Rätsel zu sehen ist. Sieh dir die Hinweiskarte an. Sie enthält einen Tipp, damit du das Rätsel lösen kannst.

Aber Vorsicht: Für jeden Hinweis, den du nutzt, musst du die **oberste Reputationskarte** des Stapels aus dem Spiel entfernen! Lege sie unbeschadet zurück in die Schachtel.



Hinweis: Einen vollständigen Lösungsweg findest du auf unserer Website: www.piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/crime-scene



SPIELENDENDE

Sobald du alle Dokumentkarten (A-H) durchgespielt hast, wirst du im Storybuch dazu aufgefordert, eine **Entscheidung** zu treffen.

Drehe alle verbliebenen Reputationskarten auf die Vorderseite um und lege sie numerisch aufsteigend nebeneinander auf. Für fehlende Reputationskarten lässt du einen Platz frei.

Die Buchstaben, die du nun siehst, geben dir einen letzten Hinweis. Wähle nun aus den drei vorgegebenen Optionen jene aus, die du für richtig hältst. Suche die entsprechende Indizkarte aus dem Stapel heraus.

Lies die Geschichte zu Ende und finde heraus, ob du die Ermittlungen erfolgreich abgeschlossen hast.



CRIME SCENE

Weitere spannende Kriminalfälle warten darauf,
von dir gelöst zu werden!



www.piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/crime-scene

Wenn du zu „Crime Scene: London 1892“ noch Fragen
oder Anregungen hast, wende dich bitte an:

Piatnik
Hütteldorfer Straße 229-231
A-1140 Wien
oder an info@piatnik.com

Ausstattungsänderungen vorbehalten.
Adresse bitte aufbewahren.

