



Laadet die kostenlose
„Erklär-App“ herunter!

Der Raub auf dem Mississippi

Für 1-4 Spielerinnen und Spieler ab 12 Jahren

ACHTUNG: Ihr dürft euch vor dem Spiel **noch kein Spielmaterial genauer anschauen!** Blättert noch nicht im Buch und schaut euch noch **nicht** die Vorderseiten der Karten an. Wartet damit, bis es euch „das Spiel“ erlaubt. **Lest zuerst gemeinsam diese Spielanleitung laut vor** und führt alle Anweisungen genau aus.

Worum geht's?

Willkommen auf der „River Queen“!

Als Team von Ermittlern seid ihr im Jahr 1872 auf dem Mississippi mit einem Schaufelraddampfer unterwegs. Ihr genießt die ruhige Fahrt nach New Orleans, um dort einen Fall zu lösen.

Doch dann ruft euch eines Morgens der Kapitän zu sich. Es gab ein Verbrechen – hier an Bord! Ein Passagier wurde bestohlen. Der erfolgreiche Unternehmer hatte Unterlagen von unschätzbarem Wert bei sich, die nun verschwunden sind.

Jetzt kommt ihr ins Spiel. Könnt ihr den Täter ausfindig machen und die verloren gegangenen Unterlagen wiederbeschaffen? Das gelingt euch nur, wenn ihr als Team zusammenarbeitet.

**Findet heraus, wer zur Tatzeit am Ort des Diebstahls war.
Löst gemeinsam den Fall!**

KOSMOS

Spielmaterial

- 85 Karten
 - 8 Verdächtigen-Karten
 - 17 Rätsel-Karten
 - 30 Lösungs-Karten
 - 30 Hilfe-Karten
- 3 seltsame Teile
- 1 Poster
- 1 Buch
- 1 Decodier-Scheibe
- 8 Verdächtigen-Plättchen



Zusätzlich benötigt ihr **Stifte** (am besten **Kugelschreiber, Bleistifte und Radiergummi**), ein oder mehrere **Blätter Papier**, eine **Schere** und eine **Uhr** (am besten eine **Stoppuhr**), um die Zeit zu messen. **Alternativ** könnt ihr den **digitalen Timer** nutzen. Wählt dazu in der **KOSMOS Erklär-App** das Spiel aus und drückt auf die Sanduhr.

Spielvorbereitung

Öffnet das **Poster** und legt es in die Tischmitte. Legt die **4 Verdächtigen-Karten** (**graue Seite oben**, denn die gelbe Seite dürft ihr noch nicht sehen!) mit dem **Buchstaben A** und die **4 zugehörigen Verdächtigen-Plättchen** dazu. Legt auch das **Buch** und die **Decodier-Scheibe** bereit. Die **übrigen Verdächtigen-Karten, Verdächtigen-Plättchen** und die **„seltsamen Teile“** lasst ihr zunächst in der Schachtel. Die **übrigen Karten** sortiert ihr nach ihren Rückseiten in die drei Stapel:

- > Rätsel-Karten
- > Lösungs-Karten
- > Hilfe-Karten

Achtet dabei darauf, dass ihr noch keine Vorderseiten seht.

Prüft, ob die Rätsel-Karten und Lösungs-Karten nach ihren Buchstaben bzw. Zahlen in aufsteigender Reihenfolge sortiert sind. Die Hilfe-Karten sortiert ihr nach Symbolen getrennt. Legt sie dann an den Rand des Tisches. Karten mit gleichem Symbol legt ihr so übereinander, dass jeweils die Karte „1. TIPP“ auf der Karte „2. TIPP“ liegt und diese wiederum auf der Karte „AUFLÖSUNG“.

Der Spielplan

Auf dem Poster seht ihr den Hauptsaal des Raddampfers. Dort könnt ihr rekonstruieren, was zur Tatzeit passiert ist. Für die 8 Verdächtigen gibt es Plätze, wo sie sich aufgehalten haben können. Ihr seht den Bestohlenen – Mr. Nagelmackers. Rechts von ihm ist der Platz, auf dem der Täter gesessen haben muss.

Zu Beginn stehen euch nur das **Poster**, die **4 Verdächtigen-Karten (A)**, die **4 Verdächtigen-Plättchen**, das **Buch** und die **Decodier-Scheibe** zur Verfügung. Im Lauf des Spiels kommen dann **Rätsel-Karten** hinzu – entweder findet ihr diese auf Abbildungen oder es wird in **Texten** darauf hingewiesen. Immer wenn dies der Fall ist, dürft ihr euch die entsprechenden Karten aus dem Stapel der Rätsel-Karten heraussuchen und anschauen. Die „**seltsamen Teile**“ und die **übrigen 4 Verdächtigen** in der Schachtel dürft ihr ebenfalls erst dann nutzen, wenn ihr ausdrücklich darauf hingewiesen werdet, dass ihr sie gefunden habt.



Beispiel: Wenn ihr eine solche Abbildung seht, dürft ihr die entsprechende Rätsel-Karte **sofort** aus dem Stapel heraussuchen und anschauen.



Spielablauf

Euer Ziel ist es, möglichst schnell gemeinsam den Diebstahl aufzuklären. Das wäre einfacher, wenn euch nicht jeder Verdächtige ein Rästel stellen würde, bevor er euch weitere Infos gibt. Sobald das Spiel begonnen hat, dürft ihr euch **alle Seiten** des Buchs anschauen. Zum Lösen der Rästel müsst ihr dreistellige Zahlen- bzw. Farb-Codes herausfinden und diese auf der Decodier-Scheibe einstellen. Auf dem äußeren Rand der Scheibe sind **10 verschiedene Symbole** abgebildet. Jedes Symbol steht für einen zu lösenden Code. Welches Symbol allerdings zu welchem Code gehört, müsst ihr selbst herausfinden. Achtet auf jedes Detail. Codes stellt ihr unter dem entsprechenden Symbol auf der Scheibe ein. Im **Sichtfenster** der kleinsten Scheibe erscheint dann eine Zahl.

Diese gibt die **Nummer der Lösungs-Karte** an, die ihr euch dann anschauen dürft. War der Code falsch, müsst ihr weiter nach einer Lösung suchen oder zunächst an anderer Stelle weiterrätseln. War der Code richtig, verrät euch die Lösungs-Karte, wie es weitergeht.

Beispiel:

Ihr habt als Lösung für das Rätsel mit dem Symbol  den Code **2 4 8** ermittelt. Diese Kombination stellt ihr nun unterhalb des Symbols  auf der Decodier-Scheibe ein. Im kleinen Fenster erscheint die **Nummer der Lösungs-Karte**, die ihr dann aus dem Stapel heraussuchen und anschauen dürft.



➔ **Ist der Code falsch?**

Dann wird euch das auf der Lösungs-Karte mitgeteilt. In diesem Fall sortiert ihr die Karte einfach zurück in den Stapel und seht euch das soeben falsch gelöste Rätsel noch mal an, vielleicht habt ihr etwas übersehen. Manchmal fehlen auch noch Hinweise, um das Rätsel überhaupt lösen zu können. Dann müsst ihr an einer anderen Stelle weitermachen.



➔ **Ist der Code eventuell richtig?**

Dann sieht die Lösungs-Karte z. B. wie folgt aus:



➔ **Worauf ist das Code-Symbol zu sehen?**

Gute Frage! Um sie zu beantworten, müsst ihr euch die **Verdächtigen-Karten** anschauen. Alle diese Personen sind **mit einem Symbol gekennzeichnet**. In unserem Beispiel geht es um die Verdächtige „Dr. No“ mit dem **Symbol ** darauf. Ihr schaut also auf der Lösungs-Karte neben der Abbildung von Dr. No und seht, dass ihr nun noch Lösungs-Karte 13 aus dem Stapel heraussuchen sollt.



Achtung: Ihr müsst die Verdächtigen-Karte der Person schon vor euch haben, um ihr Rätsel lösen zu können. Zunächst habt ihr nur die 4 Verdächtigen mit Buchstabe A.

➔ Ist der Code *wirklich* richtig?

Dann sagt euch die Lösungs-Karte, wie es nun weitergeht. Ihr werdet eine oder mehrere neue Rätsel-Karten finden, die ihr **sofort** aus dem Stapel der Rätsel-Karten **heraussuchen und anschauen** dürft.

➔ Ist der Code *doch* falsch?

Tja, dann habt ihr einen Fehler gemacht und müsst noch einmal neu überlegen, um auf einen anderen Code zu kommen.

WICHTIG:

- ➔ Egal ob falsch oder richtig – sortiert alle Lösungs-Karten wieder in den Stapel der Lösungs-Karten.
- ➔ Alle Codes sind logisch zu entschlüsseln. Es geht also nicht darum, einfach alle möglichen Kombinationen auf der Drehscheibe auszuprobieren.

Benötigt ihr Hilfe?

Natürlich kann euch das Spiel auch Hilfestellungen geben, falls ihr mal nicht weiterkommt. Zu jedem Code gibt es drei passende Hilfe-Karten, die ihr am Symbol auf der Rückseite erkennt.

Jede Hilfe-Karte „**1. TIPP**“ verrät euch neben einem ersten nützlichen Tipp auch, welche Rätsel-Karten ihr gefunden haben müsst, um das entsprechende Rätsel lösen zu können.

Die Hilfe-Karten „**2. TIPP**“ helfen euch etwas konkreter, eine Lösung für das entsprechende Rätsel zu finden

Die Hilfe-Karten „**AUFLÖSUNG**“ geben euch die Auflösung für das Rätsel.

WICHTIG: Nehmt Hilfe-Karten immer zu einem bestimmten Verdächtigen oder einem Rätsel auf den Karten. Die Rätsel sind mit einem Symbol (analog zur Decodier-Scheibe) gekennzeichnet. Es hilft euch nicht, Hilfe-Karten zu nutzen, wenn ihr noch kein Rätsel zum entsprechenden Symbol gefunden habt.

Habt also ein wenig Geduld – viele Rätsel lassen sich nur mithilfe mehrerer Rätsel-Karten lösen. **Nicht immer habt ihr sofort alle Karten zur Hand. Manchmal müsst ihr euch erst mit anderen Rätseln befassen, um an neue Karten zu kommen.** Aber scheut euch auch nicht, Hilfe-Karten zu nutzen, wenn ihr einmal nicht weiterkommt. Genutzte Hilfe-Karten legt ihr auf einen offenen Ablagestapel.

Zusätzliches Spielmaterial

Zusätzlich zum enthaltenen Spielmaterial benötigt ihr noch **Papier und Stift**, um euch Notizen zu machen. Außerdem benötigt ihr eine **Uhr/Stoppuhr**.

WICHTIG: Ihr könnt **das Material beschriften, falten oder zerreißen ...** Alles ist erlaubt und manches sogar notwendig. Ihr könnt das Spiel nur ein einziges Mal spielen – danach kennt ihr alle Rätsel und benötigt das Spielmaterial nicht mehr! Benutzt eine **Schere**, um Material zu zerschneiden.

Wann endet das Spiel?

Das Spiel endet, wenn ihr das letzte Rätsel gelöst habt und den Diebstahl aufklären konntet. Dafür müsst ihr die **Aussagen der 8 Verdächtigen vergleichen** und herausfinden, welche Person über ihren Aufenthaltsort zur Tatzeit **gelogen** hat. Dies ist der Fall, wenn keine andere Person diese Aussage bestätigen kann. Ihr könnt die **Verdächtigen-Plättchen auf den Plätzen auf dem Poster platzieren**, um anzuzeigen, wer sich eurer Meinung nach wo aufgehalten hat. Eine Karte wird euch über das Spielende informieren.

Ihr könnt in folgender Tabelle nachschauen, wie gut ihr gewesen seid. **Bei der Anzahl der verwendeten Hilfe-Karten zählen natürlich nur die Karten, die euch neue Hinweise/Lösungen verraten haben.** Wenn auf einer Hilfe-Karte nur etwas stand, das ihr sowieso schon wusstet, zählt diese Hilfe-Karte nicht für die Wertung.



	Keine Hilfe-Karten	1-2 Hilfe-Karten	3-5 Hilfe-Karten	6-10 Hilfe-Karten	> 10 Hilfe-Karten
< 60 Min.	10 Sterne	8 Sterne	7 Sterne	5 Sterne	4 Sterne
< 75 Min.	9 Sterne	7 Sterne	6 Sterne	4 Sterne	3 Sterne
< 90 Min.	8 Sterne	6 Sterne	5 Sterne	3 Sterne	2 Sterne
> 90 Min.	7 Sterne	5 Sterne	4 Sterne	2 Sterne	1 Stern

Noch ein letzter Tipp

Spielmaterial, das ihr erfolgreich für die Lösung eines Rätsels verwendet habt, legt ihr am besten beiseite. So behaltet ihr besser den Überblick und kommt weniger durcheinander.

Nur die **Abbildungen der Räume** benötigt ihr für **mehrere Rätsel**.

Das Spiel beginnt

Worauf wartet ihr? **Startet jetzt die Stoppuhr** und löst den Fall, bevor es zu spät ist!

Ab jetzt dürft ihr euch **alle Seiten** des Buchs anschauen und mit dem Rätseln beginnen. Scheut euch **während des Spiels** nicht, auch noch mal **in der Anleitung nachzulesen**, wenn etwas unklar ist.

Die Autoren und KOSMOS danken allen Testspielern und Regellesemern.



Die Autoren:

Inka & Markus Brand leben mit ihren Kindern Lukas und Emely in Gummersbach. Zusammen haben sie zahlreiche Kinder- und Familienspiele veröffentlicht und viele Preise gewonnen.

Ralph Querfurth ist Autor und Spieleredakteur. Er hatte zusammen mit Sandra Dochtermann die Idee für die EXIT-Spiele und fragte Inka & Markus 2015, ob sie solche Spiele entwickeln möchten.

EXIT-Konzept: KOSMOS (Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)

Illustration: Claus Stephan

Cover-Illustration: Silvia Christoph

Titel-Grafik: Michaela Kienle

Grafik: Sensit Communication GmbH

Redaktion: Ralph Querfurth

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.Nr. 691721





URKUNDE

Folgende Spielerinnen und Spieler

haben am

in

den Raub auf dem Mississippi erfolgreich aufgeklärt!

Dafür benötigten sie

Minuten

und

Sekunden

Insgesamt haben sie

Hilfe-Karten verwendet.

Somit wurden in der Wertung

Sterne erzielt!

Das coolste Rätsel war

Das kniffligste Rätsel war

Gelöst hat dieses Rätsel