

## **Spielregeln „Die Peking Akte“**

### **Ziel:**

Als ein Detektiv in Peking versucht jeder Spieler den vorher festgelegten kuriosen Fall als erstes zu lösen und die Schar der Verdächtigen auf eine Person zu begrenzen, in dem man an den diversen Orten die Zeugen befragt.

Zuerst suchen sich die Spieler eine der 50 Geschichten im Buch aus, die sie lösen möchten. Dort stehen auch die Nummern der jeweiligen Zeugenaussagen der einzelnen Personen, die dann verdeckt und ungelesen auf die einzelnen Orte der Zeugen gelegt werden. Auch stehen hier die Zahlen der Antwortkarten vom "Weisen Mann" und dem Spion, die für das Spiel beide wichtig sind.

Jeder Spieler erhält ein Fahndungsblatt, auf dem die derzeit freien bekannten Verbrecher abgebildet sind. Sollten mehr als vier Personen teilnehmen, müssen sich mehrere Spieler ein Fahndungsplakat teilen. Ein Spieler mischt die Ereigniskarten, ein anderer legt die vier Drachenchips auf bestimmte Felder des Spielbretts. Jeder wählt sich schließlich eine Spielfigur.

Alle Spieler starten in der Mitte des Spielplanes. Man würfelt und zieht seine Spielfigur entsprechend auf dem Spielplan entlang. Kommt man auf ein Ereignisfeld, nimmt man eine entsprechende Karte und befolgt deren Anweisung. Erreicht man eines der Geschäfte, darf man sich die Zeugenaussage heimlich anschauen und auf seinem Blatt notieren.

Wer auf einem Rikscha- Feld landet, darf sofort einen Ort seiner Wahl besuchen. Glaubt man, den Täter eindeutig identifizieren zu können, zieht man mit seinem Detektiv zum passenden Drachen, unter dem sich der Schurke angeblich versteckt und klagt diesen laut an. Der Spieler nimmt sich den Dekoder und schaut im Anleitungsheft nach, ob er mit seiner Vermutung richtig liegt.

### **Spielende:**

Wenn ein Spieler den richtigen Täter erkannt und gestellt hat, gewinnt dieser die Partie.