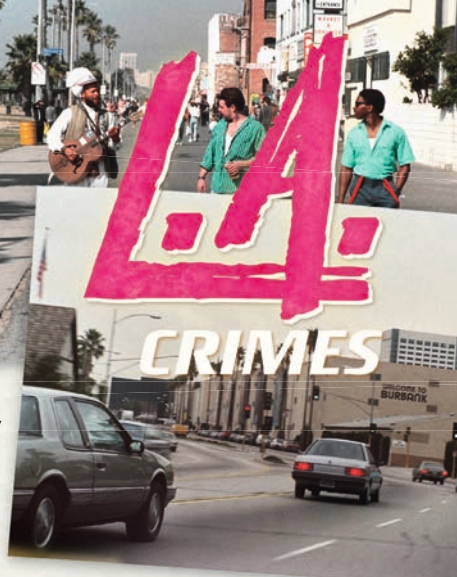


„Was ist das für ein Mist!“, schreit gerade jemand durch den Raum, als du das Los Angeles Police Department durch den Haupteingang betrittst. Aber niemanden scheint das zu stören. Vermutlich ist es nur dein Chef, der gerade jemanden zur Schnecke macht – also ein ganz gewöhnlicher Morgen.

Dutzende Schreibtische voll mit Aktenordnern und losen Papieren stehen im Büro herum. Das Zeitalter des Computers steht kurz bevor, aber im Moment musst du dich noch auf Papier und die echte Recherche vor Ort verlassen.

Korruption und Drogenhandel machen es nicht gerade leicht, Polizist zu sein. Selbst die besten Detectives müssen dann und wann das Gesetz ein wenig beugen, um die Straßen sicher zu machen, bei all den Drecksäcken da draußen. Aber so ist es nun mal: Harte Zeiten erfordern eben ein entschlossenes Vorgehen. Dumm nur, dass der Job dadurch nicht weniger Stress bedeutet – weit gefehlt. Immerhin muss man nicht nur Verbrecher jagen, sondern auch noch darauf achten, dass einen niemand erwischt, wenn man es das nächste Mal mit den Vorschriften nicht ganz so genau nimmt.

Du stapfst zu deinem Schreibtisch und versteckst schnell die Brandyflasche. Die hast du wohl gestern Nacht stehen lassen, als es mal wieder „etwas“ später wurde. Du schließt die Schublade und öffnest die Akten, die vor dir liegen, um dich an die Arbeit zu machen. Da bemerkst du Chief James Bradley, der dich in sein Büro winkt. Langsam gehst du rüber und fragst dich schon, was du wohl diesmal wieder falsch gemacht hast ...



## WILLKOMMEN BEIM LAPD

„L.A. Crimes“ ist die erste Erweiterung zu „Detective: Ein Krimi-Brettspiel“. Sie verwendet das gleiche Spielprinzip und auch fast alle Regeln des Grundspiels. Die Änderungen haben wir euch in dieser Anleitung zusammengestellt.

Ihr seid noch immer ein Ermittlungsteam und versucht, zusammen einen Fall zu lösen. Dabei teilt ihr euch die Fertigkeiten-, Stress- und Behörden-Plättchen. Stöbert auch diesmal nicht im Kartendeck herum. Jeder Fall besteht aus einem Deck aus jeweils 36 Karten: 1 Abdeckkarte und 35 Spurenkarten. Alle vorhandenen Informationen sind über viele verschiedene Karten verstreut. Eine einzelne Karte, die das Gesamtgeschehen auf einen Schlag aufklärt, gibt es nicht. erinnert euch deshalb daran, was ihr im Grundspiel gelernt habt.

### SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett (doppelseitig)
- 5 Ermittlerplättchen
- 3 Kartendecks mit Fällen
- 1 Spielanleitung

### SPIELAUFBAU

Baut das Spiel wie im Grundspiel beschrieben auf. Verwendet dazu das Spielbrett, die Ermittlerplättchen und die Kartendecks aus „L.A. Crimes“. Das **Polizeirevier** dient euch in „L.A. Crimes“ als **Zentrale**. Hierhin legt ihr zu Beginn jedes Tages, und auch während des Spielaufbaus, den Ermittlungsteam-Marker (ET-Marker). Legt die Fertigkeiten-Plättchen „Technik/Technologie“ (🔧) beiseite. Ihr werdet sie in der Regel nicht benötigen. Nehmt sie nur dann zur Hand, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.

**HINWEIS:** Das Fertigkeiten-Plättchen „Joker“ könnt ihr als Ersatz für jedes der übrigen drei Fertigkeiten-Plättchen „Recherche“ (🔍), „Scharfsinn“ (👁️), „Vernehmung“ (🗣️) einsetzen.

**Wichtig:** Die 5 Spezialplättchen (01-05) aus dem Grundspiel werdet ihr in „L.A. Crimes“, entsprechend der Anweisungen, für verschiedene Zwecke auf das Spielbrett legen. Manchmal können sie euch auch ausgehen.

Verwendet in diesem Fall irgendeinen gleichwertigen Ersatz (z. B. eine Münze, ein Plättchen aus einem anderen Spiel, usw.). Ihr dürft beliebig viele Spezialplättchen verwenden.

01

02

03

## ÜBERBLICK

Ihr habt noch immer nur eine bestimmte Anzahl von Tagen (Runden), um einen Fall zu lösen. Die genaue Anzahl wird stets in der Einführung des Falls angegeben. Obwohl es sich hier um das Los Angeles Police Department (LAPD) in den 80er-Jahren handelt, dürft ihr trotzdem die Antares-Webseite wie gewohnt benutzen. Wählt diesmal die Kampagne „L.A. Crimes“ aus. Dort gebt ihr auch euren „Abschlussbericht“ ab. Versucht, die dabei gestellten Fragen zu eurem Fall zu beantworten. Von euren Antworten hängt die erreichte Punktzahl ab.

**Wichtig:** „L.A. Crimes“ enthält kein Fallbuch. Die Einführungen zu den Fällen findet ihr allesamt auf der Antares-Webseite. Ihr könnt sie auch als PDF-Dateien herunterladen und ausdrucken, wenn euch das lieber ist.

## TÄGLICHE AKTIVITÄTEN

Während eines Tages agiert ihr auch weiterhin als **ein** Team, diskutiert und führt alle Aktionen gemeinsam aus.

Zusätzlich zu den bereits bekannten Aktionen könnt ihr die folgenden drei neuen Aktionen ausführen:

- **Ein Stress-Plättchen nehmen, um eine auf einer Karte beschriebene Aktion auszuführen,**
- **sofort eine Entscheidung treffen,**
- **eine Überwachung durchführen.**

**Wichtig:** Einen Bericht schreiben könnt ihr **NUR NOCH** im **Polizeirevier** (nicht mehr überall). Das könnt ihr auch jederzeit auf dem Spielbrett nachlesen.

**ERINNERUNG:** Wenn ihr Feierabend macht, müsst ihr, wie gewohnt:

- **den Tagesmarker auf der Tagesleiste auf den nächsten Tag setzen,**
- **den Uhrzeitmarker auf 8:00 Uhr setzen,**
- **den ET-Marker zurück auf das Polizeirevier setzen,**
- **eure Notizen ordnen und zusammenfassen, was ihr im Laufe des Tages in Erfahrung gebracht habt,**
- **alle möglichen Spuren notieren, um euch zu erinnern, welche davon für euch verfügbar sind.**

## #TippsVonTestern

Diese Erweiterung spielt in den 80er-Jahren. Bei den Verhören steht euch die Antares-Technologie also nicht zur Verfügung; ihr müsst euch auf eure Spürnasen verlassen. Das macht es natürlich noch schwieriger, die Emotionen einer Person einzuschätzen und ihren Stress-Level herauszufinden. Schlussfolgert klug, ob euer Gegenüber lügt oder missverstanden wird und einfach nicht den Überblick hat.

## DIE DREI GRUNDREGELN

Die drei Grundregeln „Hinweise“, „Zeit“ und „Orte“ gelten weiterhin. Auch an der Verwendung der Antares-Datenbank sowie den Regeln zum Allgemeinwissen ändert sich nichts.

Google Maps, Wikipedia oder jede andere Informationsquelle dürft ihr wie gewohnt benutzen. Obwohl wir weiterhin die „vierte Wand“ durchbrechen (und euch auffordern werden, Dinge im Internet nachzusehen), müsst ihr bitte bedenken, dass viele Straßen und Orte in den 80ern noch grundlegend anders aussahen. Oft versuchen wir euch damit also nur ein Gefühl dafür zu vermitteln, wo sich ein bestimmter Ort befindet oder wie weit weg er von anderen Orten ist. Was andere Informationen betrifft, die ihr im Internet finden könntet: Wir haben im Spiel nur Wissen verwendet, das auch damals bereits vorhanden war.

## DAS NEUE SPIELBRETT

Ihr arbeitet als Kriminalpolizisten beim LAPD. Deshalb beginnt ihr euren Tag stets im Polizeirevier, wenn nichts anderes angegeben ist. Los Angeles ist die zweitgrößte Stadt der USA. Daher gibt es das bekannte „Recherche vor Ort“ gleich zweimal: als die Orte „Innenstadt“ und „Vorstadt“. Das Labor ist vielleicht nicht so fortschrittlich, wie ihr das gerne hättet, aber es ist brauchbar. Das Verschieben des ET-Markers von Ort zu Ort funktioniert genauso wie bisher.

Das Spielbrett ist doppelseitig; verwendet für die ersten beiden Fälle das Spielbrett mit der üblichen Uhrzeitleiste (1). Dreht das Spielbrett für den dritten Fall um und verwendet die Rückseite (2).

1

2





## NEUE AKTIONEN

Die folgenden drei neuen Aktionen könnt ihr auf den Spurenkarten finden. Ihr könnt sie erst dann ausführen, wenn ihr sie dort entdeckt.

### EIN STRESS-PLÄTTCHEN NEHMEN, UM EINE AUF EINER KARTE BESCHRIEBENE AKTION AUSZUFÜHREN

Manchmal erhaltet ihr auf einer Karte die Möglichkeit, etwas nicht ganz Legales zu tun. Etwas, das euch mächtig in Schwierigkeiten bringen könnte, wenn euer Vorgesetzter es herausfindet. Das erzeugt natürlich Stress; also seid vorsichtig damit. Wenn ihr zu viel Aufmerksamkeit erregt und zu viel Stress ansammelt, müsst ihr vielleicht euren Abschlussbericht einreichen, bevor ihr dazu bereit seid.

### SOFORT EINE ENTSCHEIDUNG TREFFEN

Mit dieser Aktion sind stets mehrere Alternativen verbunden, von denen ihr eine wählen müsst. Wenn ihr „sofort eine Entscheidung treffen“ müsst, wählt eure Alternative, bevor ihr mit weiteren Aktionen auf der Karte fortfahrt. Manche dieser Alternativen werden euch **Weitere Spuren** zeigen. Notiert euch diese Weiteren Spuren, wie üblich. Ihr könnt ihnen jederzeit später folgen, aber eben nur, wenn ihr die entsprechende Alternative gewählt habt. Außerdem gibt euch eine Alternative auch manchmal die Gelegenheit, die Überwachung einer Person oder eines Ortes durchzuführen (siehe unten).

### EINE ÜBERWACHUNG DURCHFÜHREN

In Zeiten, in denen es noch nicht überall so viele Kameras gibt, werdet ihr euch oftmals auf ein weiteres Paar menschlicher Augen verlassen müssen, um an die gewünschten Informationen zu kommen. Einen Polizisten für eine Überwachung abzustellen wird euch meist mindestens 1 Behörden-Plättchen kosten. Dessen Bericht habt ihr dafür am nächsten Tag auf eurem Schreibtisch.

### #TippsVonTestern

Da wir uns in den 80ern befinden und sich sicherlich nicht jeder von euch daran erinnern kann, empfehlen wir euch, mit etwas Musik die richtige Stimmung zu erzeugen. Sucht oder erstellt eine passende Playlist mit Musik aus dieser Zeit und spielt sie im Hintergrund ab, gerade so laut, dass sie euch nicht bei euren Diskussionen stört. Ihr werdet sehen, das macht das Spielerlebnis noch authentischer!

## ARBEITSZEIT

**HINWEIS:** Manche Aktionen enthalten den neuen Begriff „Arbeitszeit“. Nur die Zeit zwischen 8:00 Uhr und 16:00 Uhr zählt als Arbeitszeit.

Wenn ihr ein Spezialplättchen in einem bestimmten zeitlichen Abstand („X Stunden Arbeitszeit später“) auf die Uhrzeitleiste legen müsst, beginnt immer ab der aktuellen Uhrzeit zu zählen. Das kann dazu führen, dass ihr das Plättchen auf einen bestimmten Zeitpunkt am nächsten Tag oder sogar zwei Tage später legen müsst. Es kann auch vorkommen, dass die Zeit für den aktuellen Fall gar nicht mehr ausreicht, um das Plättchen zu legen.

**BEISPIEL:** Es ist gerade 13:00 Uhr und ihr habt eine Karte aufgedeckt, die euch auffordert, 6 Stunden Arbeitszeit später ein Spezialplättchen abzulegen. Ihr zählt also die verbleibenden Stunden Arbeitszeit am heutigen Tag. Von 13:00 Uhr bis 16:00 Uhr bleiben 3 Stunden. Dann zählt ihr am nächsten Tag weiter: weitere 3 Stunden, also von 8:00 Uhr bis 11:00 Uhr. Dorthin legt ihr das Plättchen, das ihr am nächsten Tag erreichen werdet. Die Karte sagt euch außerdem, dass ihr eine bestimmte AKTE lesen dürft, wenn ihr das Spezialplättchen auf der Uhrzeitleiste erreicht oder überschreitet.

**Wichtig:** Manchmal werdet ihr ein Spezialplättchen 8 oder mehr Arbeitsstunden später ablegen müssen. Dadurch werdet ihr das Plättchen erst 1 oder 2 Tage später erreichen; ihr werdet mit dem Uhrzeitmarker also ggf. einmal daran vorbeiziehen, ohne dass etwas passiert. Behaltet das im Hinterkopf oder verwendet ein zweites Spezialplättchen als Erinnerung daran, dass ihr zunächst noch einen ganzen Arbeitstag spielen müsst, bevor ihr das Plättchen wirklich erreicht und auslöst.



## NEUE ERMITTLER

„L.A. Crimes“ enthält neue Ermittler, von denen jeder wieder ein besonderes Talent hat. Falls ihr Fragen zu den Talenten auf den Ermittlerplättchen habt, seht bitte bei den häufig gestellten Fragen („FAQ“) auf der Antares-Webseite nach.



## SCHWIERIGKEITSGRAD ANPASSEN

### NEU IM TEAM – LEICHTERER SCHWIERIGKEITSGRAD

Wählt diesen Schwierigkeitsgrad (auf der Antares-Webseite) aus, wenn ihr einen Fall verloren habt und ihn erneut spielen wollt, oder wenn ihr denkt, ihr braucht etwas Hilfe. In diesem Modus dürft ihr am letzten Tag 3 Stunden zusätzlich „verbrauchen“, bevor ihr euren Abschlussbericht einreichen müsst. Diese zusätzlichen Stunden verursachen keinen Stress, obwohl ihr dafür den Uhrzeitmarker über 16:00 Uhr hinausbewegt.

### ALTER HASE – ERHÖHTER SCHWIERIGKEITSGRAD

Um euch das Spiel etwas zu erschweren, könnt ihr diesen Schwierigkeitsgrad wählen, bei dem ihr am letzten Tag des Falls 2 Stunden weniger „verbrauchen“ dürft. Wenn ihr den Uhrzeitmarker also über dieses neue Limit hinausbewegt, macht ihr damit Überstunden, müsst euch also entsprechend Stress-Plättchen nehmen.

Die Geschichte, alle Namen, Charaktere und Geschehnisse dieses Spiels sind frei erfunden und beziehen sich in keiner Weise auf die auf den Fotos gezeigten Personen. Etwaige Ähnlichkeiten mit tatsächlichen Begebenheiten, Orten, Gebäuden, Produkten oder lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig. Alle gezeigten Bilder sind lizenzfrei oder unterliegen der Lizenz CC BY 2.0. Sie wurden verwendet, um die Realität der 80er-Jahre bildhaft darzustellen und so eine realistische Spielumgebung zu schaffen. Es ist nicht die Absicht von Portal Games, die Privatsphäre oder die Persönlichkeitsrechte der gezeigten Personen in irgendeiner Weise zu beeinflussen.

## CREDITS

GAME DESIGN: Ignacy Trzewiczek  
GAME STORY: Ignacy Trzewiczek, Mateusz Zaród  
SPIELENTWICKLUNG: Matt Dembek  
GRAFISCHE GESTALTUNG: Rafał Szyma  
SPIELANLEITUNG: Matt Dembek  
ÜBERSETZUNG: Martin Zeeb (Board Game Circus)  
EXECUTIVE PRODUCER: Grzegorz Polewka

### COPYRIGHT DER ABBILDUNGEN:

SPIELBRETT: Die Fotos von Alan Light, Eric Fisher und der JIRCA Library werden unter der Lizenz CC BY 2.0 zur Verfügung gestellt.

KARTEN: Die Fotos von Alan Light, Eric Fisher, den Seattle Municipal Archives, dave\_7, Jeremy Levine, der Texas State Library and Archives Commission, svlambo, Barbara Ann Spengler, Rick und David Merrett werden unter der Lizenz CC BY 2.0 zur Verfügung gestellt. Weitere Fotos sind lizenzfrei.

ERMITTLERPLÄTTCHEN: Die Fotos der folgenden Personen werden unter der Lizenz CC BY 2.0 zur Verfügung gestellt:

R. D. Irving: Alan Light, Per Egevad  
W. Washington: Alan Light, Dunedin City Council Archives  
E. A. Phillips: Alan Light, Seattle Municipal Archives  
J. Morresy: Alan Light, Infomrogation of New Orleans  
E. Grunberg: Alan Light, 888bailbond,  
G. Ford: Robert Taylor, Seattle Municipal Archives, Eric Fisher  
B. Reynolds: Alan Light, Seattle Municipal Archives, Eric Fisher  
L. Tokareva: Alan Light, Seattle Municipal Archives, Eric Fisher  
B. Tiere: Ken Marshall, Seattle Municipal Archives, Eric Fisher  
J. K. Hudson: Seattle Municipal Archives, Eric Fisher  
Weitere Fotos sind lizenzfrei.

SPIELANLEITUNG: Die Fotos von Alan Light (Fotos von L.A.) und Eric Fisher (Hintergrund) werden unter der Lizenz CC BY 2.0 zur Verfügung gestellt.



© 2019 PORTAL GAMES Sp. z o.o.  
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice,  
Polen. Alle Rechte vorbehalten.



© Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH,  
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung von Portal Games erlaubt.

Liebe Kunden, unsere Spiele werden mit der größtmöglichen Sorgfalt hergestellt. Sollte es dennoch einen Grund zur Beanstandung geben, z. B. weil ein Teil fehlt, wenden Sie sich bitte an: [portal@portalgames.pl](mailto:portal@portalgames.pl)

BESONDERER DANK GEHT AN: Lee Clinard, Christopher Rucco, Colton Crowther, Matthew Sumski. Außerdem möchten wir uns bei Herrn Alan Light bedanken, dessen ganz besondere Bilder, die wir in diesem und anderen Spielen verwendet haben, uns die einmalige Chance bieten, eine Zeitreise ins Los Angeles der 80er-Jahre zu machen.

Wir bedanken uns auch bei allen Spieltestern: Kasia, Owcz, Jacek, Alicja, Tomek, Paxu, Adam, Zbyszek, Piechu, Gloomy, Jagódka, Ola J, Agnieszka M, Dawid J, Mazi, Marjan, Olga, Pako, Marek, Merry, Greg, Iwona W., Alicja und Jasiek.

Unsere WEBSEITE: [portalgames.pl/de/](http://portalgames.pl/de/)  
Seite von „Detective: Ein Krimi-Brettspiel“:  
[detectiveboardgame.com](http://detectiveboardgame.com)

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele