

Ein Spiel von
ANTOINE BAUZA und **CORENTIN LEBRAT**
Illustriert von **NIKAO**

Mia London

UND DER FALL DER
625 GAUNER!

DIE WELTBEKANNTE DETEKTIVIN MIA LONDON BRAUCHT EURE HILFE! SIE MUSS EINEN SCHWIERIGEN FALL LÖSEN: EIN SCHLIMMER GAUNER HAT EIN SCHRECKLICHES VERBRECHEN BEGANGEN. IHR MÜSST DEN SCHURKEN UNTER 625 VERDÄCHTIGEN FINDEN UND FESTNEHMEN. BETRACHTET DIE HINWEISE GENAU UND REKONSTRUIERT DAS PORTRÄT DES GEMEINEN BETRÜGERS.

MATERIAL & AUFBAU

Jeder von euch nimmt sich ein **Ermittlungsheft**. Nicht genutzte Ermittlungshefte legt ihr zurück in die Spielschachtel. Sortiert die **Merkmalskarten** nach ihren **verschiedenen Arten** und bildet 4 verdeckte Stapel. Mischt jeden Stapel und zieht dann von jedem eine Karte, ohne sie anzusehen. Legt diese 4 Karten verdeckt in die Schachtel. Sie werden später benötigt, um den schuldigen Gauner zu identifizieren.

4 Ermittlungshefte

40 Merkmalskarten

10x Hut



10x Brille



10x Schnurrbart



10x Fliege



ZIEL

Auf den 4 verdeckten Karten in der Schachtel sind die Merkmale des schuldigen Gauners abgebildet. Ihr müsst sie finden, um den gesuchten Mann aufzuspüren!



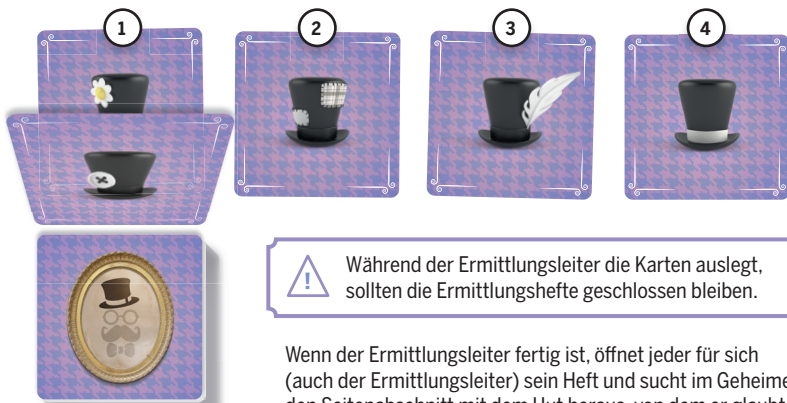
SPIELABLAUF

Der älteste Spieler wird zum „Ermittlungsleiter“ ernannt und ist dafür verantwortlich, die 9 Karten jedes Merkmalstapels aufzudecken. Der Ermittlungsleiter spielt aber trotzdem mit. Jedes Merkmal ist auf 2 Karten zu sehen. (Es gibt 2 Hut-Karten, die einen Hut mit einer Blume zeigen, 2 Hüte mit einer Feder usw.) Ein Merkmal ist allerdings nur 1 Mal zu sehen: Das Merkmal auf der Karte, die ihr am Anfang des Spiels in die Spielschachtel gelegt habt. **Dabei handelt es sich um das Merkmal, das ihr finden müsst.**

SCHRITT 1: HUT

Der Ermittlungsleiter bildet **4 Stapel**, indem er die obersten 4 Karten des Hut-Stapels aufdeckt und sie nebeneinander von links nach rechts auslegt.

Alle sollten die Karten gut sehen können. Der Ermittlungsleiter zählt leise bis zwei, bevor er die nächste Karte auslegt. Sobald 4 Karten offen auf dem Tisch liegen, werden die nächsten 4 Karten auf dieselbe Weise oben auf die vorherigen gelegt. Achtet darauf, dass sie die Karten darunter vollständig verdecken. Die letzte Karte wird auf den ersten Stapel (ganz links) gelegt.



Während der Ermittlungsleiter die Karten auslegt, sollten die Ermittlungshefte geschlossen bleiben.

Wenn der Ermittlungsleiter fertig ist, öffnet jeder für sich (auch der Ermittlungsleiter) sein Heft und sucht im Geheimen den Seitenabschnitt mit dem Hut heraus, von dem er glaubt, dass er dem gesuchten Gauner gehört. Das ist der Hut, den ihr nur 1 Mal gesehen habt, als der Ermittlungsleiter die Hut-Karten ausgelegt hat.

Anschließend schlagt ihr **die linke Klappe** eurer Hefte um, um eure Ergebnisse zu speichern. Dann **schließt ihr eure Hefte wieder**.



SCHRITT 2: BRILLE



Der Ermittlungsleiter macht jetzt das Gleiche für die Brille-Karten, allerdings legt er nun anstelle von 4 Stapeln nur **3 Kartenstapel** aus. Nachdem 3 Brillen aufgedeckt wurden, werden die restlichen Karten wieder oben auf diese 3 Stapel gelegt, bis alle Brillen ausgelegt worden sind.

Nun speichert ihr alle in euren Heften die **Brille** ab, von der ihr denkt, dass ihr sie nur 1 Mal gesehen habt.

SCHRITT 3: SCHNURRBART



Der Ermittlungsleiter macht das Gleiche mit den Schnurrbärten, aber jetzt legt er nur noch **2 Kartenstapel** aus.

Danach speichert ihr in euren Heften den **Schnurrbart** ab, von dem ihr denkt, dass ihr ihn nur 1 Mal gesehen habt.

SCHRITT 4: FLIEGE



Der Ermittlungsleiter macht das Gleiche mit den Fliegen, aber jetzt legt er nur noch **1 Kartenstapel** aus.

Speichert dann in euren Heften die **Fliege** ab, von der ihr denkt, dass ihr sie nur 1 Mal gesehen habt.



SPIELEND

Jetzt öffnet ihr alle eure Hefte und zeigt den anderen den Gauner, von dem ihr glaubt, dass es der Gesuchte ist.

Der Ermittlungsleiter nimmt die 4 Merkmalskarten aus der Schachtel, die zu dem gesuchten Gauner gehören.

Als Erstes wird der **Hut** aufgedeckt und alle überprüfen ihr Ergebnis. Der Ermittlungsleiter deckt dann nacheinander die **Brille**, den **Schnurrbart** und schließlich die **Fliege** auf.

Wer die meisten Merkmale gefunden hat, gewinnt das Spiel!

BEI GLEICHSTAND: Es gewinnt, wer das Merkmal gefunden hat, das sich am weitesten unten im Heft befindet.

BEISPIEL **Lorenzo** hat den **Hut**, den **Schnurrbart** und die **Fliege** gefunden. **Irina** hat den **Hut**, die **Brille** und den **Schnurrbart** gefunden, während **Cem** nur den **Schnurrbart** und die **Fliege** richtig hat.

Lorenzo und **Irina** haben beide 3 richtige Merkmale gefunden. **Lorenzo** hat allerdings im Gegensatz zu **Irina** das unterste Merkmal (die **Fliege**) richtig, also gewinnt er. Falls **Irina** anstatt des **Huts** die **Fliege** richtig hätte, hätte sie gewonnen, weil sich die **Brille** weiter unten im Heft als der **Hut** befindet.



Lorenzo

Irina

Cem



Herausgeber: Christian Lemay
Kreativdirektor: Manuel Sanchez
Illustrationen: NIKAO
Grafische Bearbeitung: Sébastien Bizo, Max Breidenbach
Übersetzung: Franziska Wolf
Redaktion und Lektorat: Veronika Stallmann



Wir fördern nachhaltige Forstwirtschaft.



© 2019 Le Scorpion masqué inc. Die Verwendung der Illustrationen, des Titels „Mia London und der Fall der 625 Gauner!“, des Namens „Le Scorpion masqué“ und des „Le Scorpion masqué“-Logos ist nur mit schriftlicher Genehmigung von Le Scorpion masqué inc. gestattet.