

**WILLKOMMEN IN**

*Las Vegas*

Im Dezember 1946 eröffnete Benjamin »Bugsy« Siegel mit Mafageld ein luxuriöses Hotel und Casino in Las Vegas. Angeblich benannte er es nach seiner langbeinigen, rothaarigen Freundin Virginia Hill: »Flamingo«. Doch nur ein knappes halbes Jahr später, im Juni 1947, wird Siegel hinterrücks erschossen. Die beiden FBI-Ermittler Donahue und Shuler müssen sich beeilen, um in den Zimmern des Flamingo heimlich nach Hinweisen auf Bugsys Mörder zu suchen. Folgt ihnen auf ihrem Weg durch das Hotel und helft dabei, die Rätsel zu lösen, die diesen Weg versperren.



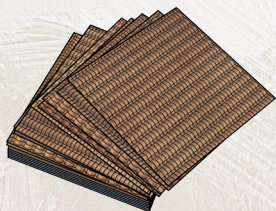
# ANLEITUNG

»True Crime – Die Mafia-Verschörung« ist ein Kooperationspiel. So wie die beiden FBI-Agenten gemeinsam ihr Abenteuer bestehen müssen, sollt auch ihr bei der Lösung der Rätsel des Spiels zusammenarbeiten. Es wird also am Ende weder Sieger noch Verlierer geben.

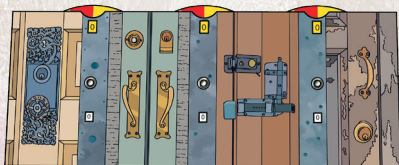
Die Box enthält alles, was ihr zum Spielen benötigt. Falls ihr euch beim Lösen der Aufgaben Notizen machen möchte, solltet ihr noch Papier und Stift bereitlegen. Euer Spieltisch sollte gut ausgeleuchtet sein, damit ihr alle Details der Rätsel erkennen könnt.

## Das Spiel besteht aus folgenden Teilen:

16 unterschiedliche Räume müssen durchquert werden. Die **Raumkarten** geben vor, welche Rätsel dabei gelöst werden müssen.



Das **Spielheft** enthält die Storyelemente, alle Rätsel und auch die Lösungen.

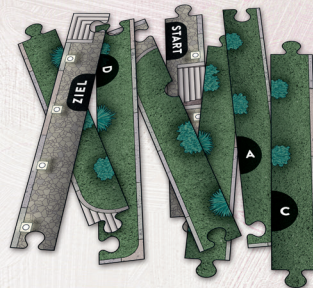


Der **Decoder** hilft bei der Überprüfung der Lösungen.



Der **Achtseitenwürfel** entscheidet, welches Rätsel gelöst wird.

Die acht Teile des **Rahmens** werden zum Spielbrett zusammengesteckt.

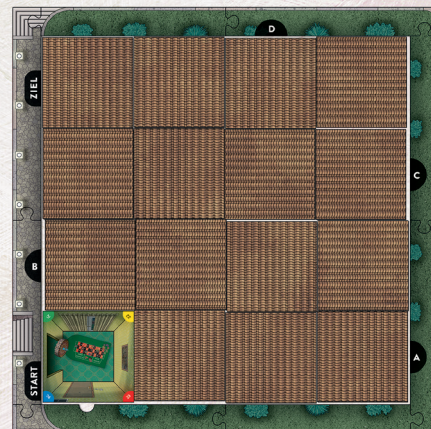
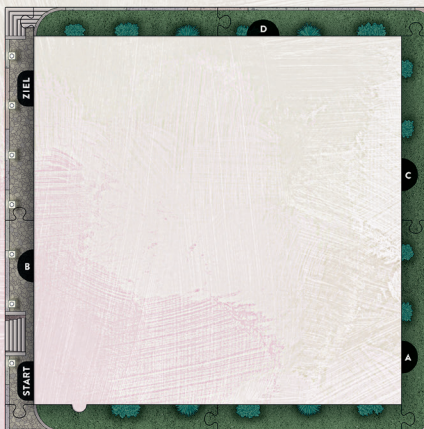


## Und so geht's:

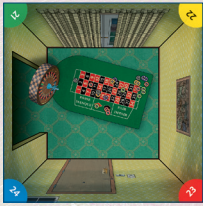
Zur **Spielvorbereitung** müsst ihr nicht viel tun: Steckt zuerst die acht »Puzzleteile« des Rahmens zusammen, sodass sie ein Spielbrett wie auf der Abbildung rechts ergeben.

Dann mischt ihr die 16 Raumkarten gut durch und legt sie in beliebiger Reihenfolge mit den Räumen nach unten in den Rahmen.

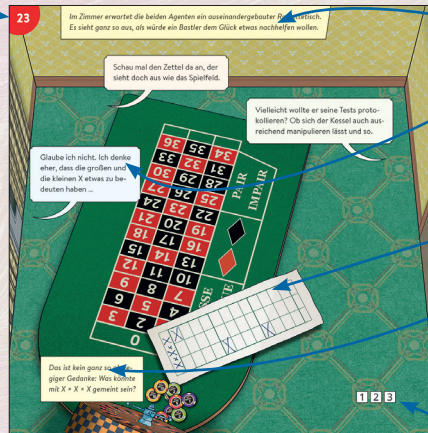
Jetzt kann es auch schon losgehen: Lest zur Einstimmung den Anfang der Story (Start) auf der nächsten Doppelseite und dreht anschließend den ersten Raum um.







Wenn ihr den Raum aufgedeckt habt, wird gewürfelt. Der Achtfseitenwürfel bestimmt dann die Rätsel­farbe: Das entsprechende Rätsel muss im Spielheft gesucht und gelöst werden. Dort gibt es auch wichtige Hinweise.



Hier wird die Story weiter­er­zählt.

Der Unterhaltung könnt ihr erste Hinweise auf das Rätsel entnehmen.

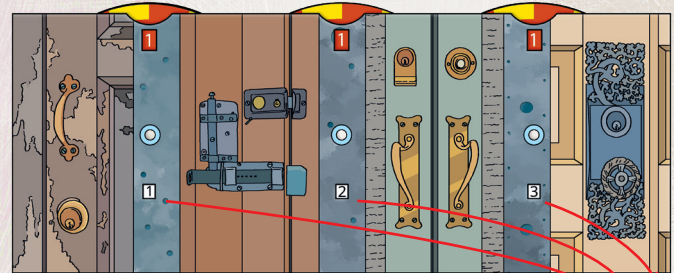
Das Rätsel­bild, das es zu lösen gilt.

Die Box mit wichtigen Hinweisen zur Lösung des Rätsels.

Der Code zur Überprüfung der Lösung.

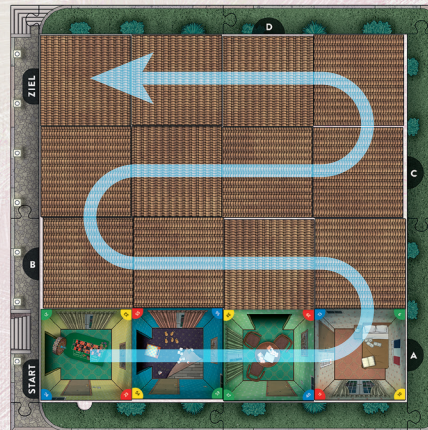
Jede Lösung besteht aus einer dreistelligen Zahl. Solltet ihr also zu einem Ergebnis kommen, das mehr oder weniger Stellen hat, kann es nicht richtig sein. Um zu überprüfen, ob ihr mit eurem dreistelligen Ergebnis richtig liegt, verwendet ihr den Decoder. Stellt dazu euer Ergebnis in der Farbe eures Rätsels ein und vergleicht die Zahlen in den weißen Feldern mit dem Code unten auf der Rätsel­seite.

Falls ihr einmal gar nicht weiterwisst, findet ihr alle Lösungen ganz hinten im Spielheft. Wenn ihr nicht gut Spiegelschrift lesen könnt, braucht ihr dafür eventuell einen Spiegel.

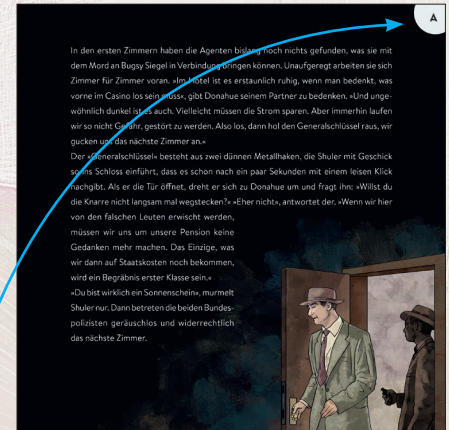


Der Lösungscode sollte mit dem im Heft übereinstimmen. **1 2 3**

Habt ihr ein Rätsel gelöst, dreht ihr die nächste Raumkarte um. Folgt dabei der Richtung des Pfeils auf der Abbildung rechts. So geht es weiter, bis alle 16 Rätsel gelöst sind – dann ist das Spiel beendet. Wenn ihr öfter mit den gleichen Personen rätseln wollt, könnt ihr pro Session nur die Rätsel einer Farbe spielen, oder ihr würfelt erneut, wenn ihr ein Rätsel bereits kennt, um Wiederholungen zu vermeiden. Falls ihr das Spiel etwas kompetitiver gestalten möchtet, könnt ihr gegen die Zeit spielen. Dabei könnt ihr auch gegeneinander spielen: Jede\*r Spielende bekommt alle Rätsel einer Farbe zugeteilt. Dann solltet ihr aber nur mit der Hälfte der Räume spielen.



Wie die Story im Laufe des Spiels weitergeht, erfahrt ihr im Heft. Dazu schlagt ihr einfach die entsprechenden Seiten auf,



wenn ihr an den schwarzen Feldern (A, B, C, D und Ziel) am Spielfeldrand angekommen seid. Lest nur den Text der jeweiligen Seite!

# IMPRESSUM

Obwohl das Flamingo Hotel und Casino in Las Vegas sowie die Ermordung Bugsy Siegels sich auf historische Begebenheiten beziehen, sind die in diesem Spiel dargestellten Personen und Ereignisse, insbesondere die beiden FBI-Agenten Donahue und Shuler, frei erfunden. Ein Zusammenhang mit tatsächlichen (lebenden oder verstorbenen) Personen, Orten oder Geschehnissen ist nicht beabsichtigt.

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2023

© 2023 Edition Michael Fischer GmbH, Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Illustration, Texte und Rätsel: Norbert Pautner

Covergestaltung: Michaela Zander

Produktmanagement und Lektorat: Ina Luers

GTIN 4260478341524

Printed in China

[www.emf-verlag.de](http://www.emf-verlag.de)