



tatort®¹

Jeden Tag ein Stückchen Sonntag:
Dieses Spiel macht den Kult lebendig. Wie das geht? Mal müssen Sie Multiple-Choice-Fragen beantworten, mal müssen Sie richtig schätzen oder eine Frage mit Ja oder Nein beantworten. Glänzen Sie mit Ihrem Tatort-Wissen. Und sollten Sie sich mal nicht ganz sicher sein, kommen Sie mit Raten weiter.

Na, ein bisschen Tatort gefällig?

das spiel

Das kriminell gute Quizspiel
für 2 bis 6 Spieler



das spiel

INHALT

- 336 Fragenkarten
- 15 Bonuskarten
- 25 Chips
- 6 Spielsteine
- 1 Notizblock
- 1 Spielbrett



Worum geht's?

Sie müssen die Fragen richtig beantworten und schnell auf der Laufbahn vorankommen. Es gewinnt, wer am Ende den Dienstgrad des „Ersten Kriminalhauptkommissars“ erreicht.

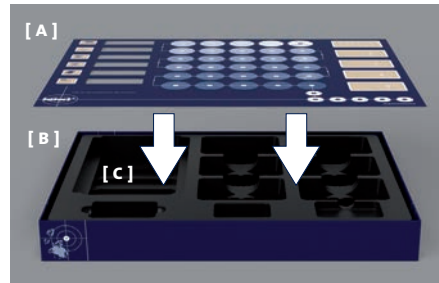
So machen Sie das Spiel startklar!

Nehmen Sie das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel und lösen Sie vor dem allerersten Spiel die Chips vorsichtig aus der Stanztafel.

1. AUFBAU

Legen Sie das Spielbrett [A] auf das Schachtelunterteil [B]. Achten Sie darauf, dass die Schlitze im Spielbrett genau über den Kartenfächern [C] im Schachtelunterteil liegen.

Die Fragenkarten sind thematisch sortiert. Insgesamt gibt es sechs Kategorien. Jede Kategorie hat ein eigenes Symbol. Diese finden Sie sowohl auf dem Spielbrett als auch auf den Fragenkarten. Stecken Sie die Fragenkarten mit der Fragen-Seite nach vorne in die entsprechenden Schlitze im Spielbrett!



2. KATEGORIEN

Darum geht es in den einzelnen Kategorien:



Classics: Sind Sie fit in den alten Tatort-Folgen von 1970 bis 1999? Dann mal los!



Modern Times: Sie kennen sich mit dem Tatort ab dem Jahr 2000 aus? Dann greifen Sie hier zu!



Faktencheck: Hier stehen die harten Fakten, Quoten etc. im Mittelpunkt.



Städte: Ein bisschen Stadtgeflüster gefällig? Dann auf zu den Tatort-Städten und Drehorten.



Kuriositäten: Neugierig, wer welche Macken und Marotten hat? Oder welches Hintergrundwissen der Tatort zu bieten hat? Dann schauen Sie hier rein!



Backstage: Sie kennen sich mit Schauspielern, Drehbüchern und Filmmusik aus? Dann ist das Ihre Kategorie.

3. SPIELMATERIAL

Auf jeder **Fragenkarte** stehen drei Fragen, die unterschiedlich schwer sind. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Fragentypen, die zufällig auf den Fragenkarten verteilt sind:

- Offene Fragen:** Sie müssen die Fragen ohne Auswahlhilfe beantworten. Es gelten alle Antworten, die sinngemäß stimmen und den Wortlaut ungefähr treffen.
- Multiple-Choice-Fragen:** Sie haben vier Antwortmöglichkeiten zur Auswahl, von denen eine richtig ist.
- Schätzfragen:** Sie müssen Zahlen schätzen. Sie müssen nicht zwingend die richtige Antwort geben, es reicht, wenn Sie am dichtesten dran sind.
- Stimmt-es-Fragen:** Sie müssen die Fragen mit Ja oder Nein beantworten. Die Fragen beginnen immer mit „Stimmt es, dass ...“.
- Wer-schummelt-Fragen:** Sie müssen die falsche Antwort aus zwei Antwortmöglichkeiten finden. Die Fragen beginnen immer mit „Wer schummelt, wenn er behauptet ...“.

Die Antworten finden Sie auf der jeweiligen Kartenrückseite.

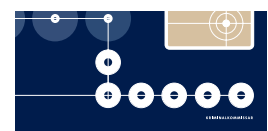
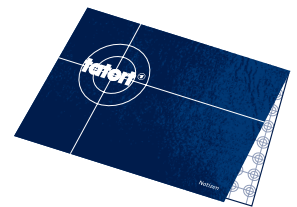
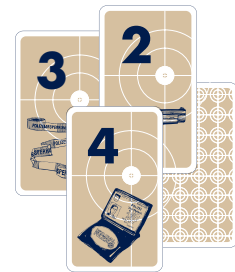
Mischen Sie die **Chips** und legen Sie sie verdeckt neben das Spielbrett. Das ist der allgemeine Vorrat. Auf den Chips sind fünf Symbole abgebildet (Absperband, Dienstausweis, Fußspuren, Handschellen, Pistole). Diese Chips können Sie im Spielverlauf gegen Bonuskarten tauschen oder gegen Laufschriffe einlösen.

Mischen Sie die **Bonuskarten**. Legen Sie sie verdeckt auf das beige-gemusterte Feld rechts auf dem Spielbrett. Dies ist der Nachziehstapel. Decken Sie davon vier Bonuskarten auf und legen Sie sie offen auf die vier beigen Felder. Auf den Bonuskarten sind dieselben Symbole abgebildet wie auf den Chips. Zusätzlich stehen darauf Zahlen von 2 bis 4. Diese geben vor, wie viele freie Felder Sie auf der Laufbahn vorankommen.

Nehmen Sie den **Notizblock** und verteilen Sie je ein Blatt an jeden Spieler. Falten Sie das Blatt in der Mitte und legen Sie es mit der blauen Seite nach oben vor sich ab. Lassen Sie das Notizblatt immer am besten mit der blauen Seite nach oben vor sich liegen und schreiben Sie auf der weißen Innenseite. So können Ihre Mitspieler Ihre Antworten nicht lesen. Zusätzlich benötigt jeder von Ihnen einen Stift.

Jeder von Ihnen wählt einen **Spielstein** und stellt ihn auf eines der weißen Kriminalkommissar-Felder rechts unten auf der Laufbahn.

Den Notizblock und die Spielsteine, die Sie nicht brauchen, legen Sie zur Seite.



Startfelder

4. SPIEL

Nun kann das Spiel beginnen: Das Spiel läuft über mehrere Runden. Der Quizmaster einer Runde ist derjenige Spieler, der auf der Laufbahn am weitesten hinten steht. In der ersten Runde ist das der Spieler, dessen Spielstein auf dem Kriminalkommissarfeld ganz rechts außen steht. Eine Fragerunde läuft wie folgt ab:

- 1. Kategorie und Frage wählen:** Sind Sie Quizmaster, dann wählen Sie eine beliebige Kategorie und ziehen Sie die vorderste Fragenkarte heraus. Wählen Sie eine der drei Fragen aus und lesen Sie sie laut vor.
Wichtig: Halten Sie die Fragenkarte so, dass die Antworten auf der Rückseite nicht zu sehen sind!
- 2. Frage beantworten:** Jetzt notieren alle gleichzeitig und geheim die Antwort auf ihren gefalteten Notizblättern.
- 3. Richtige Antwort vorlesen und Chip erhalten:** Sind alle fertig? Dann lesen Sie als Quizmaster die Antwort auf der Kartenrückseite laut vor. Anschließend stecken Sie die Fragenkarte nach hinten in den Kartenstapel der entsprechenden Kategorie zurück. Jeder von Ihnen, der die Antwort richtig hat, darf sich einen verdeckt liegenden Chip aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, ihn ansehen und verdeckt vor sich ablegen. Bei einer Schätzfrage bekommt der Spieler einen Chip, der entweder genau richtig getippt hat oder am dichtesten dran ist.
- 4. Spielstein auf der Laufbahn bewegen:** Sie als Quizmaster beginnen und dürfen – sofern Sie mindestens einen Chip besitzen – eine oder beide der folgenden Möglichkeiten ausführen. Danach folgen Ihre Mitspieler in aufsteigender Reihenfolge der Spielsteine, beginnend mit dem, der auf der Laufbahn am weitesten hinten liegt:

a) Spielstein mittels Bonuskarte bewegen:

Sie können einen Ihrer Chips auswählen und sofort mit einer offen ausliegenden Bonuskarte tauschen, vorausgesetzt, die Symbole auf dem Chip und auf der Bonuskarte stimmen überein.

Das gilt auch, wenn Sie eine Frage nicht richtig beantwortet haben, aber einen passenden Chip vor sich liegen haben. Legen Sie den Chip offen links unten auf das Spielbrett (zum Tatort-Fadenkreuz), nehmen Sie die getauschte Bonuskarte und ziehen Sie mit Ihrem Spielstein so viele freie Felder voran, wie die Zahl auf der Bonuskarte vorgibt.

Wichtig: Felder, auf denen bereits ein Spielstein steht, zählen Sie nicht mit, sondern überspringen sie. Sie dürfen pro Runde nur eine Bonuskarte tauschen. Die Bonuskarte kommt anschließend unter den Nachziehstapel zurück.

Hinweis: Erst am Ende einer Runde füllen Sie die freien beigen Felder wieder mit Bonuskarten auf. Im Spiel zu fünft oder sechst kann es durchaus vorkommen, dass ein oder zwei Spieler keine Bonuskarte tauschen können.

b) Spielstein ohne Bonuskarte bewegen

Zusätzlich zum Tauschen der Bonuskarte oder stattdessen können Sie einen Chip abgeben und dafür mit Ihrem Spielstein auf das nächste freie Feld ziehen. Den Chip legen Sie offen links unten zum Tatort-Fadenkreuz aufs Spielbrett. Sie dürfen dies beliebig oft wiederholen, solange Sie noch Chips haben und diese ablegen.

Keine Chips mehr im allgemeinen Vorrat? Dann mischen Sie die Chips auf dem Ablagefeld und legen Sie sie verdeckt neben das Spielbrett.

Dienstgrad-Felder

Jeder von Ihnen startet als einfacher Kriminalkommissar. Im Laufe des Spiels können Sie zum „Kriminaloberkommissar“ und/oder „Kriminalhauptkommissar“ aufsteigen, sobald Sie über das entsprechende Feld gezogen sind. Sonst passiert hier nichts weiter.



Quizmaster:

Sie sind schon eine Weile Quizmaster und möchten keine Frage mehr vorlesen? Dann dürfen Sie einen Mitspieler wählen, der eine Frage aussucht und vorliest. Die Kategorie dürfen aber Sie bestimmen. An der Reihenfolge, in der die Spielsteine bewegt werden, ändert sich aber nichts.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn einer von Ihnen mit seinem Spielstein das Feld „Erster Kriminalhauptkommissar“ erreicht und somit das Spiel gewinnt. *Hinweis:* Sie müssen nicht die exakte Anzahl an Feldern haben, um im Zielfeld „Erster Kriminalhauptkommissar“ anzukommen. Überzählige Schritte verfallen in diesem Fall.

Spielkonzept: Marco Teubner, Heinrich Glumpler

Text: François Werner

Textliche Mitarbeit: Achim Neubauer

Lektorat: Elke Vogel

Gestaltung: Stephanie Dühnhöler

Illustration: Dorina Teßmann

Kartensatz und -gestaltung: Kirsten Küsters

Rendering: Andreas Resch

Produktmanagement: Anneli Ganser

Herstellung: Linda Dörk

© ARD / Das Erste

Agentur: WDR mediagroup GmbH

© 2014 mooses. Verlag GmbH

Arnoldstraße 13d

D-47906 Kempen

CH: Dessauer, 8045 Zürich

www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 86000

2. Auflage 2015