

Redcliff Bay Mysteries

Für 1–5 Spieler*innen ab 12 Jahren

Worum geht's?

„Liebe Ermittler*innen, willkommen im beschaulichen Küstenstädtchen Redcliff Bay! Ralph Cosmo vom Ministerium für Mysteriöses benötigt eure Hilfe. Vier spannende Fälle warten auf euch, die ihr gemeinsam im Team lösen müsst. Jede Runde im Spiel repräsentiert eine Stunde in der Welt von Redcliff Bay. Zu jeder Stunde könnt ihr nur an einem Ort sein. Achtet also auf Informationen, die euch verraten, welche Ereignisse wann wo passieren sollen. Entscheidet dann, wo es wohl die wichtigsten Hinweise für euren Fall geben könnte. Ihr müsst diskutieren, kombinieren und auch mal eurem Instinkt folgen. Die Welt von Redcliff Bay muss man erleben, nehmt euch daher Zeit, um die (schrägen) Charaktere und die Story in Ruhe zu erkunden. Lasst uns gemeinsam den ersten Fall beginnen. Darin lernt ihr auch den Spielablauf kennen.“

Spielmaterial

1 Spielplan (doppelseitig)



Vorderseite: Redcliff Bay



Rückseite: Umland

In der Schachtel findet ihr **4 Fächer**. Jedes Fach gehört zu einem der 4 Fälle, die es zu lösen gilt. Lasst die Fächer aber zunächst **geschlossen**.



Fach Fall 1:

- 1 Intro-Tafel
- 1 Stapel aus 20 großen Karten
- 1 Stapel aus 27 kleinen Karten
- 12 Aktions-Scheiben



Fach Fall 2:

- 1 Intro-Tafel
- 1 Stapel aus 32 großen Karten
- 1 Stapel aus 61 kleinen Karten



Fach Fall 3:

- 1 Intro-Tafel
- 1 Stapel aus 21 großen Karten
- 1 Stapel aus 70 kleinen Karten



Fach Fall 4:

- 1 Intro-Tafel
- 1 Stapel aus 32 großen Karten
- 1 Stapel aus 72 kleinen Karten

Jeder Stapel mit großen Karten besteht aus folgenden Kartenarten: Personen-Karten, News-Karten, Hilfe-Karten, Finale-Karten, Ermittlungsbericht-Karte, dazwischen mehrere Stop-Karten, in Fall 4 gibt es zudem eine Epilog-Karte.

Jeder Stapel mit kleinen Karten besteht aus folgenden Kartenarten: Orts-Karten, Objekt-Karten, Ereignis-Karten, Verhör-Karten, dazwischen mehrere Stop-Karten.

Spielvorbereitung

Legt den **Spielplan** mit der „Redcliff Bay“-Seite nach oben in die Tischmitte. Die **4 Fälle** müssen in der **richtigen Reihenfolge** gespielt werden. Öffnet in der Schachtel das Fach „Fall 1: Ein ganz gewöhnlicher Raub“ und holt den Inhalt heraus.



Legt die **12 Aktions-Scheiben** als Vorrat auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielplan.



Nehmt den **Stapel der großen Karten. Verändert auf keinen Fall die Reihenfolge der Karten!**

Zählt nun von oben die **6 Personen-Karten** ab und legt sie **offen** auf das **Feld „Personen“** auf dem Spielplan.

Zählt dann die **6 News-Karten** ab und legt sie **verdeckt** auf das **Feld „News“**. Auf dem verbliebenen Stapel sollte nun eine **Stop-Karte** oben liegen. Legt diesen Stapel **verdeckt** auf das **Feld „Restliche Karten“**.



Nehmt den **Stapel der kleinen Karten.**

Verändert auf keinen Fall die Reihenfolge der Karten!

Entfernt nun die **oberste Stop-Karte** und legt sie zurück in die Schachtel (Fach Fall 1).

Trennt nun die verschiedenen Kartenarten voneinander und legt sie **verdeckt** auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan:

Objekt-Karten, Ereignis-Karten, Verhör-Karten, Orts-Karten (Zwischen den Orts-Karten können manchmal Stop-Karten auftauchen. Lasst euch davon nicht irritieren, legt die Orts-Karten einfach unverändert mit den Stop-Karten dazwischen auf das Feld „Orte“.)



Ihr startet mit einem Objekt – eurem Notizbuch. **Nehmt Objekt-Karte A und legt sie offen vor euch ab.** Im Verlauf des Spiels werdet ihr weitere Karten (Objekte, Orte, Ereignisse etc.) erhalten, die ihr dann umdrehen und lesen dürft. Legt diese dann immer **gut sichtbar** nebeneinander offen auf den Tisch, sodass ihr alle sie sehen und ggf. noch mal nachlesen könnt.



Es geht los! Lest gemeinsam die Vorderseite der **Intro-Tafel „Fall 1: Ein ganz gewöhnlicher Raub“**.



Regeln

STOP! Lest hier erst weiter, wenn das Spiel euch dazu auffordert.

Regel 1: Neue Orte

Nehmt vom Stapel der Orts-Karten **alle „Pricett Mansion“ Orts-Karten**, ohne deren Reihenfolge zu verändern, und legt sie als **verdeckten** Stapel auf ein beliebiges Feld im Bezirk „North Pile“ (die 8 Uhr Karte liegt also oben auf). Auf den Orts-Karten steht unten immer der Bezirk, in den der Stapel gelegt werden soll (das kann manchmal auch nur eine einzelne Karte sein). Kommt ein neuer Ort ins Spiel, verfährt ihr immer genauso.



Die „Pricett Mansion“ ist der erste Ort, den ihr in diesem Fall besucht – und zwar zur Uhrzeit 8 Uhr. **Nehmt** jetzt die oberste „Pricett Mansion“ **Orts-Karte (8 Uhr)**, dreht sie um und lest sie.

Regel 2: Personen

Wenn eine Person auf einer Karte **farblich hervorgehoben** ist, existiert dazu eine Personen-Karte. Sie gibt euch weitere Infos und kann für die Lösung des Falls wichtig sein. Sucht nun die Personen-Karten **Anita Sanchez** und **Tom Frenchman** heraus und lest sie.



Lest dann die **nächste News-Karte (9 Uhr)**.

Regel 3: Ort besuchen

Ihr könnt zu jeder Uhrzeit nur an einem Ort sein. Daher müsst ihr euch jetzt entscheiden: Schaut ihr euch den Tatort in der Pricett Mansion genauer an oder hört ihr euch im Smelly Cat nach weiteren Verdächtigen um?

Lest nun **eine der beiden 9 Uhr Orts-Karten** („Pricett Mansion“ oder „The Smelly Cat“).



Anschließend lest ihr die **nächste News-Karte (10 Uhr)**.

Und so geht es nun immer weiter: Zuerst die oberste News-Karte lesen, dann eine Orts-Karte lesen.

Regel 4: Aktions-Scheiben

Legt jetzt die 9 Uhr Orts-Karte, die ihr **nicht gelesen** habt, **unbesehen zurück in die Schachtel**. Diese Information habt ihr verpasst.

Im Laufe des Spiels bekommt ihr Aktions-Scheiben, die ihr einsetzen könnt, um doch mehrere Orts-Karten zu einer Uhrzeit zu lesen. Das könnt ihr beliebig oft in eurem Zug tun: **Für jede Aktions-Scheibe**, die ihr abgibt, dürft ihr **genau eine weitere** Orts-Karte der aktuellen Uhrzeit lesen.

Das tun wir nun auch: Lest zuerst eine **beliebige 10 Uhr Orts-Karte**, gebt dann **1 Aktions-Scheibe** ab und legt sie zurück auf das Vorratsfeld auf dem Spielplan.

Lest dann die **andere 10 Uhr Orts-Karte**.

Lest anschließend wie üblich die **nächste News-Karte (11 Uhr)**.



Regel 5: Verhöre

Im Laufe des Spiels könnt ihr Personen verhören, um mehr über bestimmte Themen zu erfahren. Personen verweilen manchmal mehrere Stunden an einem Ort, sodass ihr sie unter Umständen auch später noch verhören könnt. Oft müsst ihr euch entscheiden, welche Person ihr wann am besten befragt.



Wir probieren das mal aus: **Entscheidet** euch für eines der beiden **Verhöre** auf der gerade gezogenen Orts-Karte.

Regel 6: Ende des Falls

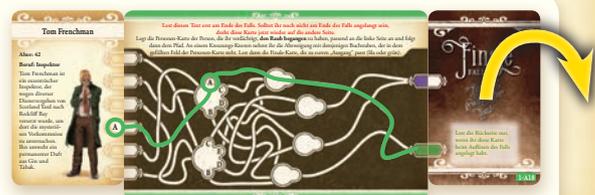
Die Zeit ist abgelaufen. Konntet ihr genug Hinweise sammeln, um die schuldige Person zu überführen? Geht noch einmal die Informationen durch und/oder hört auf euer Bauchgefühl ...

Dreht nun die **große Stop-Karte um** und lest ihre Rückseite.



Beispiel:

1. Personen-Karte links anlegen.
2. Dem Pfad durch das Labyrinth folgen.
3. Entsprechende Finale-Karte lesen (bei Fall 1 lila oder grün).



Anmerkungen

- Die **12 Aktions-Scheiben** findet ihr in Fach „Fall 1“. Diese 12 Aktions-Scheiben benötigt ihr für alle Fälle.
- Ihr dürft **Aktions-Scheiben** nur dazu benutzen, um einen weiteren Ort zu besuchen. Ihr könnt sie **nicht dafür verwenden**, um bei einer **ODER-Entscheidung** zusätzlich auch die andere Option zu wählen.
- **Personen-Karten** benötigt ihr sowohl für den aktuellen Fall als auch für die künftigen Fälle. (Beispiel: Die 6 Personen aus Fall 1 benötigt ihr auch für die Fälle 2 bis 4.) Legt sie zu Beginn eines neuen Falls einfach zu den anderen Personen-Karten auf das Ablagefeld „Personen“ auf dem Spielplan.
- Manchmal kann es vorkommen, dass ihr euch eine Karte nehmen sollt, die ihr **bereits habt**. Das kann passieren, weil ihr an manche Karten auf unterschiedliche Arten gelangen könnt. Ignoriert dann einfach, dass ihr eine bestimmte Karte erneut nehmen sollt.
- Auf manchen **Orts-Karten** ist als Uhrzeit eine **Zeitspanne über mehrere Stunden** angegeben. Dies bedeutet, dass diese eine Karte nicht nur zu einer bestimmten Stunde zur Verfügung steht, sondern für mehrere Stunden. Erst wenn die Uhrzeit, die rechts auf der Karte steht, abgelaufen ist, und ihr den Ort nicht besucht habt, müsst ihr diese Karte unbenutzt in die Schachtel zurücklegen.
- Auf der Spielplan-Rückseite „Umland“ findet ihr einige **Orte**, die in den Fällen dieses Spiels **nicht auftauchen** (Isle of Stone, Snow Lands, Hamshire, Redcliff Bay). Diese Orte sind angelegt, weil sie eventuell in einer künftigen Erweiterung des Spiels auftauchen werden.



Beispiel: Diese Orts-Karte könnt ihr um 8 Uhr, 9 Uhr oder 10 Uhr lesen.

Weitere Fälle und Spielende

Die weiteren Fälle funktionieren vom Prinzip her genauso wie Fall 1, sowohl was die **Spielvorbereitung** als auch die **Regeln** angeht. Das Spiel endet, wenn ihr **alle 4 Fälle durchgespielt** habt. Dann habt ihr die Mysterien von Redcliff Bay erfolgreich gelüftet. Ihr müsst die 4 Fälle natürlich nicht am Stück spielen. Das Spiel kann von einer anderen Gruppe erneut durchgespielt werden.

Spiel zurücksetzen

Nachdem ihr alle 4 Fälle durchgespielt habt, könnt ihr das komplette Spiel zurücksetzen. Sortiert dazu die großen und kleinen Karten nach den 4 Fällen. Bringt die Karten jedes Stapels in die richtige Reihenfolge. Auf allen Karten-Rückseiten findet ihr eine **Nummerierung** und einen **Farbcode** für die 4 Fälle. Der Buchstabe „A“ steht für die großen Karten, „B“ für die kleinen Karten.

Beispiel: Karte **1-B18** ist die 18. kleine Karte von Fall 1.

Anschließend legt ihr die Kartenstapel in die entsprechenden Fächer in der Schachtel.



Autoren:

Matthias Prinz, Martin Kallenborn
(geboren 1983, Beruf: „Pixelschubser“)

Die beiden Spieleerfinder leben in St. Wendel im Saarland und sind seit über 30 Jahren befreundet. Gemeinsam haben sie bereits etliche Spiele erdacht. Dabei ist es ihnen stets wichtig, Emotionen und Spannung an den Spieltisch zu bringen. Gerüchten zufolge trinken beide gerne helles Bier.

Illustration & Grafik:

Claus Stephan, Martin Hoffmann

Technische Produktentwicklung:

Monika Schall

Herstellung:

Alicia Kaufmann

Redaktion:

Ralph Querfurth, Tobias Gayer

Die Autoren und KOSMOS danken allen Testspieler*innen und Regelleser*innen. Ein besonderer Dank geht an unsere Freunde, die in Lieberhausen, Krumbach und zu Hause jeden Stein in Redcliff Bay umgedreht haben, und an Jörn Koch für unzählige Testrunden und Diskussionen über die

kleinsten Details. Martin und Matthias danken außerdem ihren Frauen Kathi und Ramona für ihre Geduld und Unterstützung, auch wenn's im Smelly Cat mal etwas länger wurde.

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5 – 7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
ersatzteilservice@kosmos.de
info@kosmos.de
kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN POLAND
Art.-Nr.: 680459