



Kombiniere die Hinweise und finde den Übeltäter!

CAT CRIMES™

2'0"

1'0"



SPIELANLEITUNG



ALTER 8+

1 Spieler



SPIELINHALT

- 40 Aufgabenkarten mit Lösungen • 1 Spielbrett
- 6 Katzenfiguren mit Aufstellern • 6 Ereignis-Chips

EINFÜHRUNG

Als du deiner Nachbarin zusagtest, auf ihre sechs Katzen aufzupassen, bist du von einem ruhigen Wochenende ausgegangen, an dem viel geschmust wird. Doch von wegen Schmusekatzen! Du erlebst zwei sehr chaotische Tage: Du findest zerbissene und beschmutzte Schuhe, zerbrochene Blumentöpfe und plötzlich ist auch noch der Kanarienvogel aus dem Käfig verschwunden! Findest du heraus, welche Katze hinter welcher Tat steckt?

Kombiniere durch logisches und lösungsorientiertes Denken die im Wohnzimmer hinterlassenen Beweise mit den besonderen Merkmalen der einzelnen Tiere und schon bald wirst du wissen, wo sich welche Katze während der Tatzeit aufhielt und kannst den schuldigen Stubentiger bestimmen!



STECKBRIEFE DER VERDÄCHTIGEN KATZEN UND KATER:

BETTY:

Alter: 4 Jahre

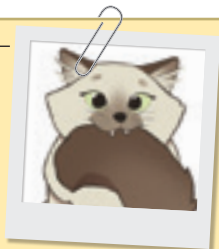
Rasse: Ragdoll

Größe: 43 cm

Gewicht: 5.500 Gramm

Besonderheiten:

- Langes Fell
- Weiße Pfoten



Betty gilt nicht als klügste Katze der Gruppe. Hin und wieder muss man ihr zum Beispiel aus dem Katzenklo heraushelfen, in das sie hineingeklettert ist und von alleine nicht mehr herauskommt. Wer weiß, vielleicht spielt sie diese Tollpatschigkeit aber auch nur, um nicht in Verdacht zu geraten?

JAMES:

Alter: 7 Jahre

Rasse: Siam

Größe: 41 cm

Gewicht: 4.500 Gramm

Besonderheiten:

- Blaue Augen
- Trägt eine Schleife um den Hals



James war stets ein ausgekochtes Schlitzohr und kleinere, kriminelle Machenschaften waren an der Tagesordnung. Seine wilden Jahre scheinen vorbei zu sein, denn nun führt er ein beschauliches Leben. Doch tut er das wirklich oder plant er insgeheim einen weiteren Coup?

HR. SCHRÖDER:

Alter: 5 Jahre

Rasse: Bicolorkatze (schwarz-weiß)

Größe: 41 cm

Gewicht: 5.000 Gramm

Besonderheiten:

- Weiße Pfoten
- Trägt ein Glöckchen am Halsband



Früher war Hr. Schröder ein Streuner, der das harte Leben auf der Straße meisterte wie kein anderer. Nun hat er ein schönes Heim, doch stellt sich die Frage, ob sich ein Straßenkater wie er wirklich zähmen lässt?

DIVA:

Alter: 13 Jahre

Rasse: Perser

Größe: 36 cm

Gewicht: 6.200 Gramm

Besonderheiten:

- Langes Fell
- Trägt eine Schleife um den Hals



Diva liebt Luxus und umgibt sich gerne mit schönen Dingen. Doch kann es sein, dass sie neben ihrer Vorliebe für Kostbarkeiten auch Geschmack an verbotenen Nervenkitzel gefunden hat?

LILLY:

Alter: 8 Jahre

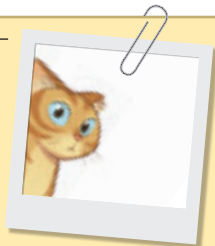
Rasse: Tabby

Größe: 36 cm

Gewicht: 3.200 Gramm

Besonderheiten:

- Gestreiftes Fell
- Blaue Augen



Lilly war schon immer eine ziemlich nervöse Katze, doch in letzter Zeit ist sie noch unruhiger. Liegt das am Einnehmen von Katzenminze oder hat sie etwas zu verbergen?

TOMMY TIGER:

Alter: 4 Monate

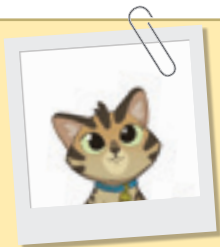
Rasse: Toyger

Größe: 20 cm

Gewicht: 1.360 Gramm

Besonderheiten:

- Trägt ein Glöckchen am Halsband
- Gestreiftes Fell

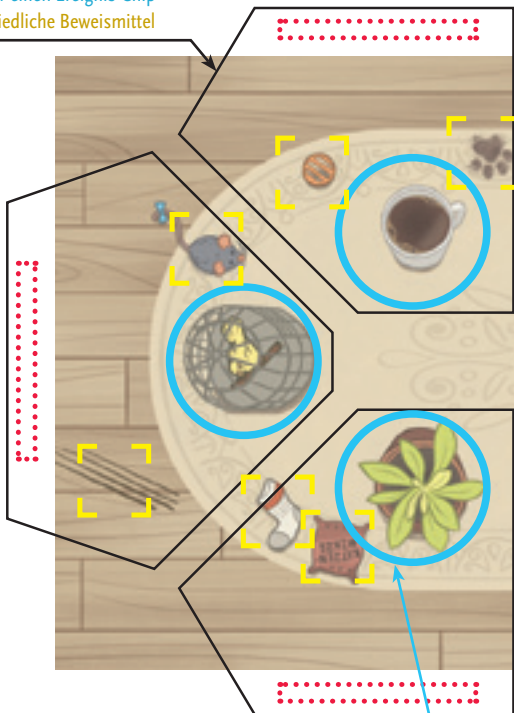


Lass dich von Tommy Tigers unschuldigem und süßen Gesicht nicht täuschen! Er mag zwar noch klein sein, doch hat er bereits scharfe Zähne und Krallen.

INFORMATIONEN ZUM SPIELBRETT

Auf dieser Spielbrettabbildung siehst du sechs schwarz markierte Bereiche. In jedem dieser Bereiche findest du folgendes:

- Platz für eine Katzenfigur
- Ablageplatz für einen Ereignis-Chip
- Zwei unterschiedliche Beweismittel

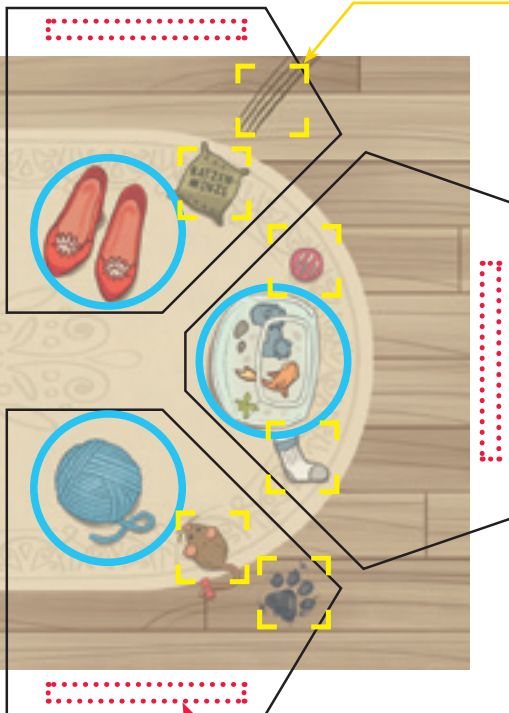


Ablageplätze für Ereignis-Chips (insgesamt 6 Stück)

Die Ereignis-Chips zeigen, welche Tat du aufklären sollst. Je nach Aufgabenstellung überdeckst du den passenden Gegenstand auf dem Spielbrett mit dem jeweiligen Ereignis-Chip.

Beweismittel (insgesamt 12 Stück)

Es gibt 6 unterschiedliche Beweismittel auf dem Spielbrett: 2x Pfotenabdruck, 2x Kratzspuren, 2x Spielzeugmaus, 2x Glöckchenball, 2x Socke, 2x Katzenminze



Plätze für Katzenfiguren (6 Stück)

Auf diese Plätze stellst du die Katzenfiguren (immer an den Spielbrettrand). Sie zeigen, wo sich welche Katze zur Tatzeit aufhielt.

VORBEREITUNG

1. Wähle eine Aufgabenkarte aus.
2. Jede Aufgabenkarte zeigt dir in der oberen rechten Ecke, welche Tat es aufzuklären gilt. Nimm den entsprechenden Ereignis-Chip und lege ihn an die passende Stelle auf dem Spielbrett.



Aufgabenkarte

EREIGNIS-CHIPS



Wollknäuel



Blumentopf



Kaffeetasse



Goldfischglas



Vogelkäfig



Schuhe

PLATZIERUNG DER EREIGNIS-CHIPS



Wir fahren mit der Beispielaufgabe von oben fort: Decke mit dem Ereignis-Chip, der den zerbrochenen Blumentopf zeigt, den noch heilen Blumentopf auf dem Spielbrett ab.

SPIELZIEL

Deute und kombiniere die Hinweise auf der Aufgabenkarte geschickt miteinander, um die schuldige Katze bestimmen zu können.

SO WIRD GESPIELT

Lies dir die Hinweise auf der Aufgabenkarte sorgfältig durch. Unter Berücksichtigung aller Hinweise platzierst du nun die darin vorkommenden Katzen um das Spielbrett. Welcher Stubentiger sitzt am Ende vor dem Ereignis-Chip? Dies ist der Übeltäter! Vergleiche dein Ergebnis mit der Lösung auf der Kartenrückseite: Stimmt sie überein? **DU HAST GEWONNEN!**

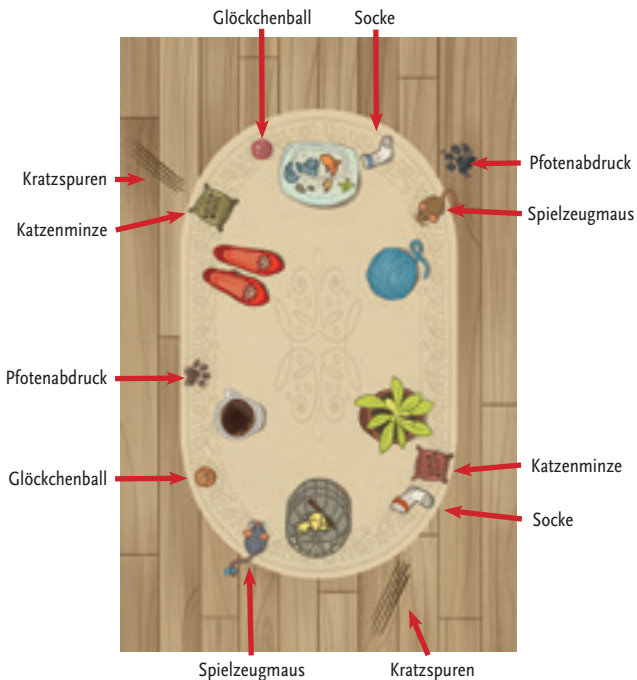
WICHTIG ZU WISSEN

Jeder Hinweis bezieht sich entweder auf eine bestimmte Katze, eine besondere Katzeeneigenschaft, ein Beweismittel oder einen bestimmten Platz auf dem Spielbrett.

Bei jeder Katze werden zwei besondere Eigenschaften hervorgehoben, die immer wieder in den Hinweisen eine Rolle spielen. Diese Besonderheiten findest du in den Steckbriefen der Katzen auf den Seiten 3 - 5 oder wenn du dir die Katzenfiguren genau anschaust.

Das Spielbrett zeigt sechs Ablageorte für die Ereignis-Chips. Ebenso sind auf dem Spielbrett sechs unterschiedliche Beweismittel zu sehen (siehe auch Abbildung auf Seite 6/7). Jedes Beweismittel ist zweimal auf dem Spielbrett zu sehen, jedoch in unterschiedlicher Kombination.

BEWEISMITTEL



Jetzt kann's losgehen...!

SO MUSST DU DIE HINWEISE DEUTEN

- Steht in einem Hinweis, dass eine oder zwei Katzen **“oben sind und schlafen”**, legst du diese Katzen beiseite. Du benötigst sie nicht zur Lösung dieser Aufgabe.

- Steht in einem Hinweis, dass eine Katze „**vor**“ etwas sitzt, stellst du diese Katze genau an diesen Platz.



James sitzt vor dem Glöckchenball und der Socke.

- Steht in einem Hinweis, dass eine Katze „**in der Nähe**“ eines Beweismittels sitzt, stellst du diese Katze an den Platz, der diesem Beweismittel am nächsten ist.



Hr. Schröder sitzt in der Nähe eines Pfotenabdrucks.

- Steht in einem Hinweis, dass eine Katze „**neben**“ etwas sitzt, stellst du sie an einen Platz, der direkt rechts oder links danebenliegt.



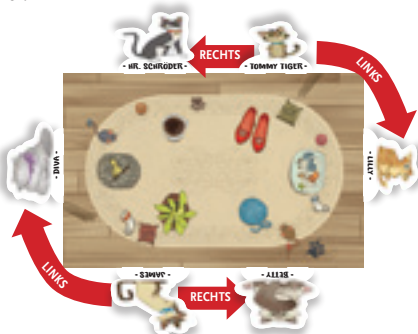
Betty sitzt neben Tommy Tiger. James sitzt neben dem Goldfischglas.

- Steht in einem Hinweis, dass eine Katze „**zwischen**“ zwei anderen Katzen sitzt, stellst du die beiden anderen Katzen auf die Plätze, die sich links und rechts von dieser Katze befinden.



Lilly sitzt zwischen Hr. Schröder und Diva.

- Steht in einem Hinweis, dass eine Katze „links“ oder „rechts“ von einer anderen Katze sitzt, so beurteile die Situation aus dem Blickwinkel der Katze, denn dieser ist entscheidend! Siehe auch Beispiel hier.



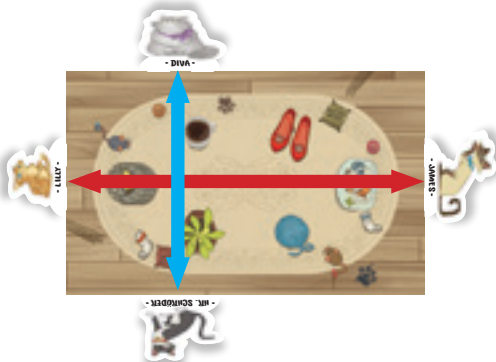
Betty sitzt rechts von James und Lilly sitzt links von Tommy Tiger.

- Steht in einem Hinweis, dass eine Katze „**zwei Plätze entfernt** von“ einer anderen Katze sitzt, stellst du diese Katze auf den 2. Platz links oder rechts neben der anderen Katze.



Hr. Schröder sitzt zwei Plätze von James und drei Plätze von Betty entfernt.

- Steht in einem Hinweis, dass eine Katze „**gegenüber von**“ einer anderen Katze sitzt, stellst du diese Katze auf die genau gegenüberliegende Seite des Spielbretts.



Diva sitzt gegenüber von Hr. Schröder. Lilly sitzt gegenüber von James.

LÖSUNGSTIPPS:

- Starte mit den Hinweisen, die dir den genauen Platz einer Katze angeben. Dies ist zum Beispiel gegeben, wenn beide Beweismittel erwähnt werden oder wenn ein gewisser Platz direkt benannt wird.
- Du musst die Hinweise nicht in der angegebenen Reihenfolge beachten.
- Halte Ausschau nach Hinweisen, die die gleiche Katze erwähnen und überlege, wie sich diese Hinweise miteinander kombinieren lassen.
- Prüfe, ob du Plätze für gewisse Katzen ausschließen kannst, weil sonst die Information aus einem Hinweis mit der Information aus einem anderen Hinweis in Konflikt geraten würde.



Mach's mit Köpfchen!

ThinkFun® ist der weltweit führende Hersteller innovativer Logikspiele mit großem Spaßfaktor, die einen nicht mehr loslassen und den Verstand fordern und schärfen. Die Spiele von ThinkFun bringen spannenden Spielspaß für junge Denker und die ganze Familie.



www.ThinkFun.de



© 2017 Ravensburger North America, Inc.

All Rights Reserved.

MADE IN CHINA. #76 366 5. IN02.