

DETECTIVE
SIGNIERTE
SERIE
02

SCHLAUE SPÜRNASEN

LONE SHARK GAMES TEAM

Ermittlungen können zermürend sein. Tag für Tag begegnet man dem Schlimmsten – da hilft es, wenn nach der Arbeit jemand auf einen wartet. Und wenn dieser jemand eine feuchte Schnauze, pelzige Pfoten und ein Kuschelbedürfnis hat, dann umso besser! In der Zentrale von Antares findet eine „Bring dein Haustier mit zur Arbeit“-Woche statt und Richard Delawares Moralschub scheint zu funktionieren. Aber selbst ein Tag umgeben von Fellnasen bleibt nicht stressfrei ...

Schlaue Spürnasen ist eine Erweiterung zu *Detective: Ein Krimi-Brettspiel*, entwickelt vom Team von Lone Shark Games, das auch hinter *Pathfinder Abenteuerkartenspiel*, *Betrayal at House on the Hill: Widow's Walk*, *Thornwatch* und *Apocrypha* steckt. Um diese Erweiterung zu spielen, verwendet ihr die Ermittler und das Spielmaterial aus dem Grundspiel und benötigt kein Material aus anderen Erweiterungen.

In dieser Erweiterung folgt ihr größtenteils den Regeln des Grundspiels. Ausnahmen werden in dieser Spielanleitung erklärt. Ihr arbeitet immer noch als Team und teilt euch alle Stress-, Fertigungs- und Behörde-Plättchen. Ihr werdet weiterhin nicht in der Lage sein, alle Karten aufzudecken. Eure Aufgabe ist es, selbstständig Antworten aus den euch zugänglichen Informationen zu ermitteln. Der Fall besteht aus 36 Karten: 1 Abdeckkarte und 35 Spürenkarten.

Schlaue Spürnasen führt ein neues Element ins Spiel ein: die **Haustiere** der Ermittler. Euch stehen also verschiedene dressierte Tiere zur Seite, die euch mit dem Fall helfen, indem sie andere einschüchtern, Dinge aufspüren oder an enge Orte gelangen können. Ihr müsst zwar mehr Ressourcen verwalten als sonst, aber eure Haustiere sind eine wertvolle Unterstützung, ohne die ihr den Fall nicht lösen könnt!

Also lehnt euch zurück, knuddelt eure Vierbeiner vor Ort und macht euch an die Arbeit. Etwas Eigenartiges geht vor sich!

SPIELMATERIAL

- 1 Spürenkartendeck (1 Abdeckkarte und 35 Spürenkarten)
- 1 Haustier-Täfelchen
- 1 Spielanleitung

AUFBAU

Bereitet das Spiel gemäß der Spielanleitung des Grundspiels vor: Legt das Spielbrett auf den Tisch (1), wählt jeweils einen Ermittler (2) und nehmt euch wie üblich Fertigkeiten-Plättchen (3).

Legt das **Spurenkartendeck** von *Schlaue Spürnasen* über dem Spielbrett bereit (4).

WICHTIG: Seht euch keine der Spurenkarten an, bis ihr dazu aufgefordert werdet.

Nehmt das **Haustier-Täfelchen** (5), auf dem die 5 Haustiere abgebildet sind. Diese Haustiere begleiten euch

bei eurem Fall. Euch stehen immer alle 5 Haustiere zur Seite, unabhängig von der Größe eures Teams.

Legt die 5 Spezialplättchen mit den Zahlen von 01 bis 05 auf das Haustier-Täfelchen (6). Das sind eure **Haustier-Plättchen**.

Legt den Tagesmarker auf Tag 1 und den Uhrzeitmarker auf 11:00 Uhr (7). Beginnt mit 3  im Plättchenvorrat (8).

Wenn ihr aufgefordert werdet, Karten auf den Inspektionsstapel zu legen, legt sie auf einen Stapel rechts neben der Uhrzeitleiste.



SPIELABLAUF

Während des Spiels folgt ihr den Spuren auf verfügbaren Spurenkarten und durchsucht die Antares-Datenbank. Eure Ermittlung beginnt um 11:00 Uhr am ersten Tag und endet, sobald der Uhrzeitmarker am 5. Tag 12:00 Uhr mittags erreicht.

ZEIT

Einer Spur auf der Vorderseite einer Spurenkarte nachzugehen, dauert 1–3 Stunden (in manchen Ausnahmefällen auch 0 Stunden). Wenn ihr „tiefer recherchiert“ (↘), also auch die Rückseite der Karte ansehen dürft, steht dort, ob ihr mehr Zeit dafür benötigt (jedoch nie mehr als 1 Stunde).

SONDERREGELN

Während des Spiels dürfen alle Ermittler jederzeit Haustier-Plättchen abgeben. Ihr könnt ein Haustier-Plättchen auf zwei Arten verwenden:

- Mit 1 Haustier-Plättchen könnt ihr **1 Stress**  **entfernen**. Tiere sind niedlich und haben eine beruhigende Wirkung. Die Ermittler können Stress abbauen, wenn sie mit ihnen spielen.
- Mit 1 Haustier-Plättchen könnt ihr eine **Haustieraufgabe**  erledigen. Eure Haustiere helfen euch beim Ermitteln. Jedes von ihnen hat ein besonderes Talent: Sie können Hinweise aufspüren, Zeugen einschüchtern oder betören, an kleine Objekte gelangen, die außerhalb der Reichweite der Ermittler sind, oder Gehörtes wiedergeben. Diese Haustieraufgaben sind durch

eine Pfote auf der Vorderseite mancher Spurenkarten gekennzeichnet. Bei manchen Karten könnt ihr eure normalen Fertigungs-Plättchen verwenden, bei anderen benötigt ihr jedoch Haustier-Plättchen, um eine Haustieraufgabe zu erledigen (oder Joker-Plättchen, die ihr als Haustier-Plättchen verwendet). Alle Ermittler dürfen Haustieraufgaben erledigen, sofern nicht anders angegeben, und ihr müsst kein bestimmtes Haustier dafür auswählen.

! SCHNELLE ENTSCHEIDUNG!

Bei dieser Aktion habt ihr immer die Wahl aus mindestens 2 Optionen. Müsst ihr eine „Schnelle Entscheidung!“ treffen, wählt sofort **1 Option**, bevor ihr mit anderen Aktionen auf der Karte weitermacht. Manche Optionen führen zu „weiteren Spuren“. Wählt ihr eine solche Option, notiert euch die weiteren Spuren, um euch daran zu erinnern, dass ihr diesen später nachgehen dürft (genau wie ihr es mit allen anderen weiteren Spuren macht).

ANTARES

Ähnlich wie im Grundspiel verwendet ihr die Antares-Datenbank, um Informationen zu erhalten. Um das Spiel zu beginnen, wählt den Fall *Schlaue Spürnasen* auf der Antares-Website (antaresdatabase.com) und **lest die Einleitung**.

Um den Fall abzuschließen, müsst ihr den „Abschlussbericht“ einreichen (und dabei Fragen zum Fall beantworten), um euer Ergebnis zu sehen.

WICHTIG: In dieser Erweiterung gibt es kein Fallbuch. Die Einleitung zum Fall findet ihr auf der Antares-Website.

Impressum

Geschichte: Mike Selinker

Struktur: Liz Spain und Skylar Woodies

Entwicklung der Handlung: Chad Brown, Keith Richmond, Aviva Schecterson und Gaby Weidling

Redaktion: Aviva Schecterson, Tyler Brown

Grafikdesign: Mateusz Kopacz, Bartosz Makswiej

Illustration: Hanna Kuik

Produktionsleitung: Grzegorz Polewka

Betriebsleitung Lone Shark: M. Sean Molley und Shane Steed

Testspielerinnen und Testspieler:

Car Bostick, Jason Bostick, Aaron Curtis, Robert Huss, Jonathan Keith, Nick Kitts, M. Sean Molley, Rei Nakazawa, Ashley Reynolds, Jenny Ross, Alexander Theoharis, Tara Theoharis und James Youngman

Gewidmet: Asher, Bobbin, Bucky, Cap, Desdemona, Echo, Guybrush, Harley, Hawthorn, Inara, Kabr, Kerfuffle, Moon Lord, Oliver, Penny, Quinn, Remus, Roxy, Rumpus, Sadie, Sean, Soulen, Trillium, Turbo und Watson, die uns Sharks davor bewahren, in Fälle wie diesen verwickelt zu werden.

Übersetzung & Lektorat DE:

Veronika Winter & Lisa Prohaska (Board Game Circus)

Unsere Spiele werden mit größter Sorgfalt zusammengestellt. Sollte in deinem Exemplar dennoch etwas fehlen, entschuldigen wir uns vielmals. Wende dich in diesem Fall bitte über das Kundenservice-Formular auf unserer Website an uns: <https://portalgames.pl/en/customer-service/>



Wir unterstützen unsere Spiele auch noch nach der Erstveröffentlichung. Obwohl unsere Redaktion und die Mitwirkenden das Spielmaterial sorgfältig prüfen und optimieren, kann es manchmal – auch Monate oder Jahre nach der Erstveröffentlichung – passieren, dass Korrekturen, Änderungen oder Verbesserungen nötig sind. Um die nötigen Änderungen am Spielmaterial vorzunehmen, berücksichtigen wir die Meinungen aus der Brettspielcommunity und die Erfahrung der Autorinnen und Autoren. Die aktuellste Version der Spielanleitung und mögliche weitere Inhalte (z. B. Mini-Erweiterungen, Promos und FAQs) findest du auf unserer Website: <https://portalgames.pl/en/petty-officers/>



**MISSION
WEISSE BIENE
HAT BEGONNEN**

**SEID
DABEI!**