

## Kurzanleitung Spiel A: Akkusativ

Joha  
Mira<sup>und</sup>

### Vorbereitung:

#### 1. Alle Kärtchen aus der Schachtel nehmen, sortieren wie folgt:

Alle viereckigen Täterkärtchen mit oranger Ecke auf einen Stapel, mögliche Täter siehe Übersichtsplan rechts



Alle viereckigen Gegenstandskärtchen mit oranger Ecke auf einen Stapel, mögl. Gegenstände siehe Übersichtsplan rechts



Alle runden Ratekärtchen mit den Tätermotiven auf einen Stapel sortieren, mögl. Täter siehe Übersichtsplan rechts



Alle runden Ratekärtchen mit den Gegenstandsmotiven auf einen Stapel, mögl. Gegenstände siehe Übersichtsplan rechts



Alle runden Lupenkärtchen auf einen Stapel sortieren



### Übersichtsplan:

Obere Reihe: Täter

Untere Reihe: Gegenstände



(Der abgebildete Übersichtsplan soll lediglich der Orientierung dienen, welche Täter und Gegenstände im Spiel vorhanden sind)

Hat Opa den Käse hinter dem Vorhang versteckt?

## Kurzanleitung Spiel A: Akkusativ

### 2. Auswahl der Spielkärtchen:

Jeden der möglichen sechs Täter aus dem Stapel der quadratischen Täterkärtchen und jeden der möglichen sechs Gegenstände aus dem Stapel der quadratischen Gegenstandskärtchen genau 1x auswählen. (Anhand der Anzahl der Spuren kann der Schwierigkeitsgrad festgelegt werden, näheres hierzu in der Spielanleitung ab Seite 9)

### 3. Vorbereitung des Spielbretts:

Die ausgewählten sechs Täter mit der Spurensseite nach oben mischen und dann zufällig auf die sechs Räume des Spielbretts verteilen. Die ausgewählten sechs Gegenstandskärtchen ebenfalls verdeckt mischen (d.h. Gegenstände zeigen nach unten) und jeweils einen Gegenstand neben jeden Täter legen.



## Der Spielverlauf:

Spieler 1 wählt sein Stockwerk (unten oder oben) und versucht dort in einem Raum den ersten Fall zu lösen:

1. Vermutung anstellen:

„Robo hat die Brille zerbrochen.“

2. Die jeweiligen runden Ratekärtchen auslegen (die runden Ratekärtchen sind grundsätzlich nur als Merkhilfe gedacht)



## Hat Opa den Käse hinter dem Vorhang versteckt?

### Kurzanleitung Spiel A: Akkusativ

3. Spieler 2 guckt vorsichtig unter die eckigen Kärtchen und vergleicht diese mit den runden Ratekärtchen.

#### Möglichkeit 1:

Eine der beiden Vermutungen ist richtig (wie hier in unserem Beispiel). So wird eine Lupe in diesem Raum abgelegt und Spieler 2 ist in seinem Stockwerk am Zug.

#### Möglichkeit 2:

Sind beide Vermutungen falsch, so erhält Spieler 1 den Hinweis, dass keines der beiden richtig erraten wurde. Alle Kärtchen bleiben liegen und Spieler 2 ist am Zug.

#### Möglichkeit 3:

Sind beide Vermutungen richtig, werden die eckigen Kärtchen aufgedeckt. Im Anschluss werden die runden Ratekärtchen in diesem Raum abgeräumt und die quadratischen Kärtchen bleiben liegen. Spieler 1 erhält als Belohnung eine Lupe, da in diesem Raum der Fall nun gelöst ist. Spieler 2 ist am Zug.



Möglichkeit 1



Möglichkeit 3

### Ziel des Spiels:

Wer zuerst alle Fälle seines Stockwerks gelöst (bzw. drei Lupen gesammelt) hat, ist der Sieger.