

Play it smart

Play it smart

Die Räuber werden lebendig!



Wir empfehlen euch, *Die drei ??? und der Feuerdiamant* zunächst ohne *Play it smart* zu spielen. Das Brettspiel bietet verschiedene Schwierigkeitsstufen und ist auch ohne App immer wieder spannend.

Sobald ihr die Brettspiel-Regeln gut kennt, könnt ihr *Play it smart* sofort ins Spiel integrieren. Informationen zur App findet ihr auf diesem Blatt.

Zunächst braucht ihr ein iPad (ab 2. Generation), iPhone (ab 4. Generation) oder iPod touch (ab 5. Generation) mit iOS 5 und neuer sowie einen Zugang zum App Store. Ladet im App Store die zugehörige *Die drei ??? und der Feuerdiamant-Play it smart*-App kostenlos herunter. Es wird nur ein Gerät für alle Spieler benötigt.

Ihr könnt auch den folgenden QR-Code einscannen, um direkt zur App zu gelangen:



Hinweis: Die App hilft bei der Ermittlung des Täters, während das Spiel auf dem Spielbrett fortschreitet – sie steuert nicht die Einhaltung der Spielregeln. Auf die Spielregeln müsst ihr selbst im Spielverlauf achten.

Die drei ??? und der Feuerdiamant mit Play it smart

Die drei ??? und der Feuerdiamant wird nach den gewohnten Spielregeln des Brettspiels gespielt – mit folgenden Änderungen:

Spielvorbereitung

Einige Spielmaterialien verbleiben in der Spieleschachtel und werden in der *Play it smart*-Version nicht benötigt.

- Bewegungswürfel
- 24 Indizienkarten mit abgebildeten Verdächtigen
- Verdächtigenleiste

Die restlichen Spielmaterialien werden wie in der Brettspielanleitung beschrieben aufgebaut, mit folgenden Besonderheiten:

- Der **Gefahrenwürfel** kommt in der *Play it smart*-Version nur durch die Ereigniskärtchen, siehe Abbildung, zum Einsatz und wird ansonsten nicht gebraucht.
- Die **24 Indizienkarten**, die statt der Abbildung eines Verdächtigen eine Silhouette zeigen, werden in der *Play it smart*-Version verwendet und verdeckt auf die Ortsfelder gelegt. Je sechs Indizien beziehen sich jeweils auf einen Kriminalfall, zu erkennen an der jeweiligen Kartenfarbe. Wie im normalen Brettspiel steht jedes Indiz auch mit einem Verdächtigen in Verbindung – hier allerdings durch die App zufallsgeneriert.



Achtung: Im Spiel mit der App wird zu Spielbeginn **keine** Indizienkarte verdeckt beiseite gelegt – da *Play it smart* das Zusammenspiel zwischen Indizien und Verdächtigen steuert.

- Die **12 Verdächtigen-Chips** werden neben den Spielplan gelegt.
- Ihr legt euer **Gerät** neben dem Spielplan bereit und startet die App.
- Im ersten Menü könnt ihr den **Schwierigkeitsgrad** auswählen, indem ihr auf die entsprechende Ziffer tippt – gemäß der Startposition der vier Gefahrenanzeiger auf dem Spielplan.
- Nach dieser Eingabe erscheint der Bildschirm **Startspieler** mit den vier Spielerfarben: Justus (Weiß), Bob (Rot), Peter (Blau) und Inspektor Cotta (Grau).



Spielablauf

Die App übernimmt das Würfeln jeweils zu Beginn des Spielzugs eines Spielers.

1. Gefahr

Wer an die Reihe kommt, tippt auf dem Bildschirm auf seine Farbe. Sofort erscheint das angetippte Fragezeichen groß und der **Gefahrenwürfel** rollt über den Bildschirm (manchmal auch zwei) – oder ein **Hindernis** erscheint. Du ziehst den oder die entsprechenden Gefahrenanzeiger auf dem Spielplan voran – bzw. legst das Hindernis (vor der Bewegungsphase!) auf das Feld, auf dem sich deine Spielfigur zu Beginn des Zugs befindet.



Hinweis: Wenn es passiert, dass der Gefahrenanzeiger beim Voranziehen das Ende einer Leiste erreicht, müsst ihr den **Verloren-Button** antippen.

2. Bewegung

Durch das Antippen des **Weiter-Pfeils** → rollt der **Bewegungswürfel** über den Bildschirm. Du darfst deine Figur auf dem Spielplan um maximal so viele Felder weiterbewegen, wie der Würfel angibt.



Kannst du anschließend keine Aktion ausführen – was selten der Fall sein wird –, tippst du auf **Spielerwechsel** und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

3. Aktion

An einem Ort darfst du eine der gewohnten Aktionen ausführen – mit folgenden Besonderheiten:

a) AKTION Indizienkarte aufdecken und einlesen oder offene Indizienkarte einlesen.

Du scannst die **Indizienkarte** in das Gerät ein, indem du das Gerät über die Karte hältst, die Karte mit dem Sucher erfasst und dann auf den **Scan-Button** tippst, bis auf dem Bildschirm das gescannte Indiz erscheint.

Durch Tippen auf den **Weiter-Pfeil** → wird die Verbindung zu einem Verdächtigen angegeben. Das Indiz ist nun bekannt.

Hinweis: Als Spielvariante könnt ihr zu bekannten Indizen auf dem Spielplan den passenden **Verdächtigen-Chip** legen – dann müsst ihr euch im Spielverlauf nicht bei jedem Indiz merken, welchen Verdächtigen die App enthüllt hatte.

Tippst du nun auf den **Weiter-Pfeil** →, erscheint der Bildschirm **Indizienübersicht** mit einer Übersicht aller bekannten Indizienkarten. (War ein Indiz bereits bekannt und wird erneut eingelesen – erscheint keine Indizienübersicht mehr.)

Tippst du wieder auf den **Weiter-Pfeil** →, ist die Aktion abgeschlossen, und es erscheint erneut der Bildschirm **Aktion** mit dem Button **Spielerwechsel** und dem **Scan-Button** (den du nur brauchst, falls du eine Detektivkarte spielst, die dir eine weitere Aktion erlaubt – zum Beispiel zum Einscannen des am selben Ort liegenden Verdächtigen).

b) AKTION Personenkarte aufdecken und einlesen oder offene Personenkarte einlesen.

Du liest die Personenkarte genauso ein wie bei der Indizienkarte beschrieben.

Verdächtiger: Ist die gescannte Karte ein Verdächtiger, kannst du entscheiden, ob du ihn verhören oder nicht verhören willst. Durch Tippen auf den **Weiter-Pfeil** → kommst du zum nächsten Bildschirm und kannst wählen, ob du ein Verhör durchführen möchtest.

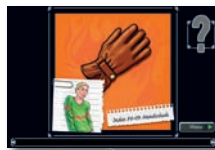
Willst du den Verdächtigen jetzt verhören, tippst du auf den **Scan-Button** und scannst anschließend ein Indiz ein. Tippe auf **Kein Verhör**, um zum Aktionsbildschirm zurückzukehren.

Erfolgreiches Verhör: Damit ein Verhör erfolgreich sein kann, musst du ein bekanntes (also schon mal eingescanntes), passendes Indiz für das Verhör verwenden.

Du scannst das Indiz ein, tippst auf den **Weiter-Pfeil** → und siehst, ob das Indiz mit dem Verdächtigen in Verbindung steht. Dann tippst du auf den **Weiter-Pfeil** → und kommst zur **Indizienübersicht**. Wenn du erneut auf den **Weiter-Pfeil** → tippst, kommst du zum Bildschirm **Aktion**. Das Indiz wird in die Schachtel gelegt.

Erfolgreiches Verhör: Wenn du bei einem Verhör ein unbekanntes, bisher nicht eingescanntes Indiz, erstmals einscannst, wird keine Verdächtigen-Indiz-Beziehung hergestellt. (Dies geschieht, wenn du z. B. ein verdecktes Indiz für das Verhör aufdeckst und einscannst.) Ein solches Indiz verbleibt nach dem erfolglosen Verhör offen am Ort und gilt weiterhin als unbekannt. Der Verdächtige taucht unter. Du tippst auf den **Weiter-Pfeil** →. Damit ist die Aktion abgeschlossen, und es erscheint erneut der Bildschirm **Aktion**.

Helfer: Ist die eingelesene und mit dem **Weiter-Pfeil** → bestätigte Karte ein Helfer, folgen weitere Anweisungen via App. Tippt der Spieler dann auf den **Weiter-Pfeil** →, kommt wieder der Bildschirm **Aktion**.



Hinweis: Der Bildschirm **Aktion** zeigt immer die Farbe des Spielers an, der am Zug ist, auch wenn dieser durch eine Detektivkarte eine weitere Aktion machen darf. Wird hingegen auf **Spielerwechsel** und dann auf eine andere **Spielerfarbe** im Auswahlbildschirm getippt, beginnt dieser Spieler nun seinen Zug und es erscheint der Bildschirm **Gefahr**, mit dem jeder Spielzug beginnt.

Die Aktionen **c) Hindernis oder Straßensperre entfernen** und **d) Detektivkarte ziehen** werden ohne App ausgeführt.

4. Detektivkarten

Ihr könnt zum Abschluss eures Zuges wie gewohnt Detektivkarten ausspielen.

Hinweis: Die Detektivkarte „Ignoriere das Ergebnis des Gefahrenwürfels“ bezieht sich auch bei zwei Gefahrenwürfeln nur auf einen davon.

Kriminalfälle aufdecken

Zu jedem der vier Kriminalfälle gibt es sechs Indizienkarten. Wird die sechste Indizienkarte eines Kriminalfalles „bekannt“, erscheint zunächst, wie üblich, der Bildschirm **Indiz** mit einer kurzen Information zum jeweiligen Indiz.

Wenn du auf den **Weiter-Pfeil** → tippst, erscheint wie üblich der Bildschirm **Indizienübersicht** mit einer Übersicht aller „bekannten“ Indizienkarten.

Handelt es sich dabei um das sechste und letzte Indiz eines Kriminalfalls, ist dieser Kriminalfall nun komplett aufgedeckt. Du schließt den Fall ab, indem du auf den **Weiter-Pfeil** → tippst. Dadurch werden ein oder zwei Verdächtige als mögliche Täter ausgeschlossen.

Dazu erscheint der Bildschirm **Verdächtigenübersicht** mit einer Übersicht aller sechs Verdächtigen. Diejenigen, die nicht als Täter in Frage kommen, sind jeweils durchgekreuzt.



Durch das Tippen auf den **Weiter-Pfeil** → erscheint erneut der Bildschirm **Aktion**.

Spielende

Gewonnen! Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr alle vier Kriminalfälle enthüllen, so dass insgesamt fünf der sechs Verdächtigen ausgeschlossen werden – was auf dem Bildschirm **Verdächtigenübersicht** dargestellt wird.



Verloren! Zieht ein Gefahrenanzeiger auf einer der Gefahrenleisten im Spielverlauf auf die letzte Position, bevor alle vier Kriminalfälle komplett aufgedeckt sind, dann habt ihr es nicht geschafft, die jeweilige Tat zu verhindern.

Nun tippt ihr den **Verloren-Button** an und scannt die entsprechende Kriminalfall-Karte in das Gerät ein ...



Spielstatistik

Nach dem Spielende könnt ihr euch die **Spielstatistik** ansehen. Habt ihr diesmal viel Spürsinn bewiesen und den Fall besonders schnell gelöst?