

Mystery Rummy

Fall 2: Edgar Allan Poe Doppelmord in der Rue Morgue

Spieleranzahl: 2-4 (4 Personen spielen in Teams zu je 2 Spielern)

Alter: ab 8 Jahren • **Spieldauer:** 20-40 Minuten

Willkommen in der Welt
der *Mystery Rummy*-Kartenspiele
von Mike Fitzgerald.

Mystery Rummy ist ein völlig neues Spielkonzept, das die Faszination eines klassischen Kriminalfalls mit einem strategischen Kartenspiel auf der Grundlage bekannter Elemente des Rommé kombiniert.

Fall 2: Doppelmord in der Rue Morgue (sprich: Rü Morg) ist das zweite Spiel der *Mystery Rummy*-Reihe und basiert auf einer Geschichte von Edgar Allan Poe.

Über den Fall

Edgar Allan Poe gilt als einer der brilliantesten und phantasievollsten Schriftsteller der amerikanischen Literatur. 1841 schrieb er *Doppelmord in der Rue Morgue*. In dieser Geschichte werden zwei Frauen im Pariser Quartier St. Roch in ihrer Wohnung brutal ermordet. Der Polizeipräfekt ist ratlos und verhaftet Adolphe Le Bon, obwohl er keine echten Beweise dafür besitzt, dass Le Bon tatsächlich der Mörder war.

In Poes Geschichte löst der Held, Monsieur C. Auguste Dupin, den Fall, indem er einfach nur die Zeitungsartikel über das Verbrechen liest und dem Tatort einen einzigen Besuch abstattet. Er kann belegen, dass der tatsächliche Mörder ein *Orang-Utan* war.

1

Spielübersicht

Sie sind ein Detektiv, der angeheuert wurde, um den Mörder zu identifizieren. In jedem Durchgang geht es um die Frage, welcher Spieler am erfolgreichsten darin ist, den Fall zu lösen. Dafür müssen Sie dieselben Entdeckungen machen und Schlussfolgerungen ziehen wie Meisterdetektiv Dupin. Besonders interessant ist das Spiel zu viert: Hier arbeiten je zwei Spieler als Detektivduo zusammen.

In diesem Kriminalfall gibt es keine Liste von verschiedenen Verdächtigen wie in *Mystery Rummy Fall 1: Jack the Ripper*. Im Gegenteil: Sie beginnen das Spiel mit dem Wissen, dass in Wahrheit der gefürchtete *Orang-Utan* die Morde verübt hat. Die Herausforderung liegt darin, Ihren Verdacht zu beweisen und den *Orang-Utan* zu fangen.

Im Spiel existieren zwei Grundtypen von Karten: Hinweise und Ereignisse. Sie versuchen, Sätze mit drei oder mehr Hinweisen derselben Farbe zusammenzustellen und auszulegen, um Punkte zu sammeln. Ereignisse dagegen lassen sich nicht zu Sätzen zusammenfügen. Sie bringen aber ein strategisches Element ins Spiel. Der Spieltext auf den Ereigniskarten erklärt ihre Handhabung. Ihre Farben passen zu den Hinweiskarten, auf die sie sich auswirken.

Eine Partie besteht aus mehreren Durchgängen, meist 3-5. Die Partie endet, wenn mindestens ein Spieler oder ein Team eine Punktzahl von 100 oder mehr erreicht hat.

Weiter hinten in dieser Anleitung finden Sie ein paar Regeln für Fortgeschrittene. Lassen Sie diese Regeln weg, wenn Sie *Mystery Rummy Fall 2: Doppelmord in der Rue Morgue* zum ersten Mal spielen. Sobald Sie mit dem Spiel etwas vertrauter sind, nehmen Sie die Regeln für Fortgeschrittene hinzu; sie bringen noch mehr Reiz in das Spiel.

Inhalt

Dieses Spiel beinhaltet 66 Karten, die sich wie folgt zusammensetzen:

Hinweise (49)		
5 Adolphe Le Bon	5 3 Uhr nachts	5 Quartier St. Roch
5 Mademoiselle L'Espanaye	5 Madame L'Espanaye	5 Rückwärtige Fenster
5 Zeitungsanzeige	5 Blitzableiter	5 Der Seemann
	4 Edgar Allan Poe	
Ereignisse (12)		
6 Dupins Hilfe	1 Monsieur C. Auguste Dupin	
1 Polizeipräfekt	4 Brillante Folgerung	
Sonstige Karten		
1 Orang-Utan	4 Übersichtskarten	

2

Kartenschlüssel

Der Name der Karte steht über der Kartenillustration.

Ein Richterhammer in der oberen linken Ecke kennzeichnet ein Ereignis.

Eine Lupe in der oberen linken Ecke kennzeichnet einen Hinweis.

Die Worte auf dem linken Rand der Karte geben den den Kartennamen an.

Die farbige Raute in der unteren linken Ecke der Hinweiskarten verweist auf die jeweilige Bonusmeldung, die zu dieser Meldung gehört.

Die Zahl in der rechten oberen Ecke ist der Punktwert der Karte.

Der Spieltext steht direkt unter der Kartenillustration. Er gibt den Zweck der Karte an und welche Handlung durchzuführen ist.

Der kursiv geschriebene Text unterhalb des Spieltextes ist ein Zitat aus *Doppelmord in der Rue Morgue*. Er dient der Atmosphäre und hat keine Bedeutung für den Spielverlauf.

Spielvorbereitungen

Sie benötigen Stift und Papier, um den Punktestand der Spieler festzuhalten. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte. Nehmen Sie den *Orang-Utan* aus dem Kartenstapel und legen Sie ihn offen in die Mitte des Tisches. (Die Rückseite dieser Karte unterscheidet sich von den übrigen Karten, so dass sie leicht zu finden ist.)

Ermitteln Sie zufällig einen Kartengeber. Dieser mischt alle übrigen 61 Karten und verteilt diese wie folgt:

Bei 2 Spielern: Jeder Spieler bekommt 10 Karten.
Bei 3 Spielern: Jeder Spieler bekommt 9 Karten.
Bei 4 Spielern: Jeder Spieler bekommt 8 Karten.

Die Spieler nehmen ihre Karten verdeckt auf die Hand und dürfen sie anschauen. Legen Sie den Rest des Kartenstapels verdeckt neben den *Orang-Utan*. Dieser Stapel wird *Fallakte* genannt. Decken Sie die oberste Karte der *Fallakte* auf und legen Sie diese offen daneben. Das ist der Ablagestapel, welcher *Rue Morgue* genannt wird.

3

Bitte beachten Sie, dass während des Spiels immer nur die oberste Karte der *Rue Morgue* zu sehen sein darf. Den Spielern ist es nicht gestattet, die *Rue Morgue* durchzusehen, es sei denn, eine ausgespielte Karte erlaubt dies.

Die nächsten Vorbereitungen gelten nur für eine bestimmte Anzahl an Spielern:

Bei 2 Spielern:
Legen Sie die obersten 2 Karten der *Fallakte* verdeckt unter den *Orang-Utan*. Niemand darf diese Karten anschauen.

Bei 4 Spielern:
Die beiden jeweils gegenüber sitzenden Spieler bilden ein Team. Jeder Spieler wählt eine seiner Handkarten und reicht sie verdeckt an seinen Teampartner weiter. Sie dürfen sich die Karte, die Ihnen Ihr Partner gegeben hat, erst anschauen, wenn Sie selbst eine Karte an Ihren Partner weitergegeben haben.

Nun wählt jeder Spieler eine seiner Handkarten und legt sie verdeckt unter den *Orang-Utan*. Niemand darf die Karten unter dem *Orang-Utan* anschauen. Danach zieht jeder Spieler eine neue Karte von der *Fallakte* und nimmt sie auf die Hand.

Spielbereich

Jeder Spieler hat vor sich auf dem Tisch einen eigenen Bereich, in den er alle Karten legt, die er ausspielt. In der Partnervariante teilen sich die beiden Partner einen Spielbereich; alle Karten werden also vor einem der beiden ausgelegt.

Zugübersicht

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn und beginnt mit dem Spieler links vom Kartengeber. Jeder Spieler führt die folgenden Schritte durch, bevor der Zug des nächsten Spielers beginnt:

- **Ziehen** (zwingend)
- **Ausspielen** (optional)
- **Ablegen** (zwingend)

Im Folgenden wird jeder Schritt eines Zuges im Detail erklärt.

Ziehen (zwingend)

Ziehen Sie die oberste Karte entweder der *Fallakte* (Zugstapel) oder der *Rue Morgue* (Ablagestapel). Nehmen Sie sie auf die Hand.

Ausspielen (optional)

Es gibt zwei verschiedene Kartentypen: Hinweise und Ereignisse. Für beide Typen gelten unterschiedliche Bedingungen, wie sie auszuspieren sind.

4

Hinweise

Einen Hinweis erkennen Sie an der Lupe in der oberen linken Ecke. Hinweise werden entweder **gemeldet** oder **ergänzt**. Sie können so viele Meldungen und Ergänzungen pro Zug ausspielen, wie Sie möchten.

Eine **Meldung** besteht aus einem Satz von **3 oder mehr Hinweisen derselben Farbe**. Um eine Meldung auszuspieren, legen Sie die Hinweise, aus denen die Meldung besteht, von ihrer Hand in Ihren Spielbereich. Diese Karten bringen Ihnen am Ende des Durchgangs Punkte ein.

Sie können Hinweise auch **einzel**n ausspielen und in Ihren Spielbereich legen, sofern sie zu einer Meldung passen, die sich bereits auf dem Tisch befindet, egal in wessen Spielbereich diese Meldung liegt. Dieser Vorgang wird **Ergänzen** genannt. Wenn also beispielsweise ein anderer Spieler einen Satz *Der Seemann* gemeldet hat, können Sie einen einzelnen Hinweis *Der Seemann* ergänzen und erhalten am Ende des Durchgangs dessen Punktwert.

Alle Hinweissätze außer *Edgar Allan Poe* und *Adolphe Le Bon* besitzen eine **Bonusmeldung**. Die jeweilige Bonusmeldung wird sowohl durch den Spieltext als auch durch eine farbige Raute in der unteren linken Ecke einer Karte angegeben. Wenn Sie während eines Durchgangs eine Meldung auslegen können und gleichzeitig oder später auch noch die Bonusmeldung, erhalten Sie am Ende des Durchgangs 10 Bonuspunkte. Haben Sie beispielsweise *3 Uhr nachts* gemeldet und melden danach *Quartier St. Roch*, erhalten Sie am Ende 10 Bonuspunkte.

Ereignisse

Ein Ereignis erkennen Sie am Richterhammer in der oberen linken Ecke. Ereignisse werden immer **einzel**n gespielt, nie in Meldungen. Sie dürfen **höchstens ein Ereignis pro Zug** ausspielen. Um ein Ereignis auszuspieren, legen Sie es von Ihrer Hand in Ihren Spielbereich. Der Spieltext der Ereigniskarte erklärt in Kürze die Spielweise.

Eine ausführliche Beschreibung aller Ereignisse finden Sie unter *Einzelne Ereignisse* ab Seite 6. Manche Ereignisse geben Ihnen am Ende eines Durchgangs Punkte.

Falls Sie durch das Ausspielen eines Ereignisses ein neues Ereignis auf Ihre Hand bekommen, dürfen Sie dieses in Ihrem aktuellen Zug nicht mehr ausspielen, da Sie bereits ein Ereignis gespielt haben.

Ablegen (zwingend)

Nachdem Sie alle gewünschten Karten ausgespielt haben, müssen Sie eine Karte offen in der *Rue Morgue* ablegen. Sie dürfen **jede beliebige Karte** ablegen. Dies beendet Ihren Zug.

5

Einzelne Ereignisse

Hier finden Sie detaillierte Beschreibungen aller Ereignisse.

Brillante Folgerung

Dieses Ereignis kann nur dann gespielt werden, wenn beide auf der Karte aufgeführten Kartensätze zuvor gemeldet wurden. Es spielt keine Rolle, welcher Spieler sie gemeldet hat, solange beide im Spiel sind. Wenn beispielsweise vor Ihnen die Meldung *Rückwärtige Fenster* ausliegt und vor einem anderen Spieler die Meldung *Blitzableiter*, können Sie die Karte *Brillante Folgerung* ausspielen, auf der diese beiden Kartensätze aufgeführt sind. Sie erhalten dafür am Ende des Durchgangs 7 Punkte.

Dupins Hilfe

Legen Sie *Dupins Hilfe* in Ihren Spielbereich, wenn Sie die Karte spielen. Je nach Spielerzahl nehmen Sie nun eine besondere Aktion vor:

- 2-3 Spieler:** Entweder *Zwei ziehen* oder *Rue Morgue durchsuchen*.
- 4 Spieler:** Entweder *Rue Morgue durchsuchen* oder *Partner konsultieren*.

Zwei ziehen

Ziehen Sie die beiden obersten Karten der *Fallakte*, und nehmen Sie sie auf Ihre Hand.

Rue Morgue durchsuchen

Nehmen Sie alle Karten der *Rue Morgue*, und schauen Sie diese durch, ohne sie Ihren Mitspielern zu zeigen. Wählen Sie eine Karte aus, die Sie behalten möchten, und zeigen Sie diese allen Mitspielern. Nehmen Sie die Karte auf die Hand und legen Sie den Rest zurück in die *Rue Morgue*.

Partner konsultieren

Ziehen Sie zuerst die oberste Karte von der *Fallakte*. Nehmen Sie dann eine Karte Ihrer Hand und reichen Sie diese verdeckt an Ihren Teampartner. Dieser tut dasselbe. Sie dürfen sich die Karte, die Ihnen Ihr Partner gegeben hat, erst anschauen, wenn Sie selbst eine Karte an Ihren Partner weitergegeben haben.

Monsieur C. Auguste Dupin

Legen Sie *Monsieur C. Auguste Dupin* in Ihren Spielbereich, wenn Sie die Karte spielen. Während des Durchlaufs der *ersten Fallakte* müssen Sie den *Orang-Utan suchen*. Während des Durchlaufs der *zweiten Fallakte* müssen Sie *Zwei ziehen*.

Orang-Utan suchen

Nehmen Sie alle Karten, die unter dem *Orang-Utan* liegen, und schauen Sie diese durch, ohne sie Ihren Mitspielern zu zeigen. Wählen Sie eine Karte aus, die Sie behalten möchten, und zeigen Sie diese allen Mitspielern. Nehmen Sie die Karte auf die Hand und legen Sie den Rest unter den *Orang-Utan* zurück.

6

Zwei ziehen

Ziehen Sie die beiden obersten Karten der *Fallakte*, und nehmen Sie sie auf die Hand.

Polizeipräfekt

Dieses Ereignis dürfen Sie nur spielen, wenn bereits eine Meldung für *Adolphe Le Bon* irgendwo im Spiel ist. Legen Sie den *Polizeipräfekt* in Ihren Spielbereich. Am Ende des Durchgangs erhalten Sie für ihn 4 Punkte.

Weitere Spielelemente

Den Orang-Utan füttern

Der *Orang-Utan* ist eine Sonderkarte, die weder ein Hinweis noch ein Ereignis ist. Sie liegt bereits zu Spielbeginn neben der *Fallakte* aus. Immer, **wenn Sie eine Meldung ausspielen**, müssen Sie den *Orang-Utan füttern*. Das bedeutet Folgendes:

- 1) Schauen Sie sich die oberste Karte der *Fallakte* an, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.
- 2) Schauen Sie sich die oberste Karte der *Rue Morgue* an.
- 3) Legen Sie entweder die oberste Karte der *Fallakte* oder der *Rue Morgue* verdeckt unter den *Orang-Utan*.

Falls Sie die oberste Karte der *Rue Morgue* unter den *Orang-Utan* legen, legen Sie die Karte der *Fallakte* verdeckt oben auf die *Fallakte* zurück. Sie haben nun den Vorteil, als einziger Spieler zu wissen, welche Karte in der *Fallakte* als nächstes kommt. Befindet sich in der *Rue Morgue* keine Karte, müssen Sie die oberste Karte der *Fallakte* unter den *Orang-Utan* legen. Sie dürfen diese Karte aber trotzdem anschauen.

Die zweite Fallakte

Zieht ein Spieler die letzte Karte der *Fallakte* und beendet seinen Zug, ohne den Durchgang zu beenden (siehe *Den Durchgang beenden*), endet die *erste Fallakte*. Der Geber nimmt alle Karten, die unter dem *Orang-Utan* liegen, sowie alle Karten aus der *Rue Morgue* und mischt sie, um die *zweite Fallakte* zu schaffen. Ab diesem Moment gilt der *Orang-Utan* als **entkommen**, legen Sie ihn zur Seite. Es werden in diesem Durchgang keine weiteren Karten unter den *Orang-Utan* gelegt. Wird das Spiel mit der *zweiten Fallakte* fortgesetzt, ignorieren also alle Spieler die Regel *Den Orang-Utan füttern*, nachdem sie eine Meldung gemacht haben.

Den Durchgang beenden

Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Durchgang zu beenden:

- 1) **Der Fall wird gelöst:** Ein Durchgang endet, wenn ein Spieler seine letzte Handkarte in der *Rue Morgue* ablegt. Ein Spieler darf seine letzte Handkarte niemals ausspielen! Gelingt die Lösung des Falls während der *ersten Fallakte*, befolgen Sie zunächst die Regel *Den Orang-Utan fangen* und nehmen danach die Punktwertung vor. Gelingt die Lösung des Falls während der *zweiten Fallakte*, ist der *Orang-Utan* entkommen, und Sie gehen direkt zur Punktwertung über.

7

2) **Der Fall bleibt ungeklärt:** Ein Durchgang endet, wenn sowohl die *erste* als auch die *zweite Fallakte* komplett durchlaufen wurden, ohne dass ein Spieler seine letzte Handkarte in der *Rue Morgue* abgelegt hat. Der Spieler, der die letzte Karte der *zweiten Fallakte* zieht, führt noch seinen Zug aus, und danach ist der Durchgang zu Ende. **Kein Spieler** erhält irgendwelche **Punkte!** Überspringen Sie die Punktwertung und beginnen Sie einen neuen Durchgang.

Den Orang-Utan fangen

Falls es Ihnen gelingt, noch während der *ersten Fallakte* Ihre letzte Handkarte in der *Rue Morgue* abzulegen, endet nicht nur der Durchgang, sondern Sie haben sogar den *Orang-Utan gefangen!* Bevor Sie die Punktwertung vornehmen, decken Sie alle Karten auf, die unter dem Orang-Utan liegen, und überprüfen Sie diese Karten auf die folgenden Fälle:

- Meldungen:** Finden Sie komplette Hinweismeldungen unter dem *Orang-Utan* (drei oder mehr Hinweise derselben Farbe), legen Sie diese in Ihrem Spielbereich aus.
- Ergänzungen:** Finden Sie Hinweise unter dem *Orang-Utan*, die zu den Meldungen eines beliebigen Spielers passen, legen Sie diese in Ihrem Spielbereich aus.
- Unspielbare Hinweise ablegen:** Alle Hinweise, für die keine passenden Meldungen ausliegen, legen Sie in der *Rue Morgue* ab.
- Ereignisse:** Finden Sie unter dem *Orang-Utan* die Karten *Dupins Hilfe* oder *Monsieur C. Auguste Dupin*, legen Sie diese in die *Rue Morgue*. Ist der *Polizeipräfekt* unter dem *Orang-Utan*, legen Sie diesen in Ihren Spielbereich, sofern irgendein Spieler eine Meldung für *Adolphe Le Bon* ausliegen hat. Ist keine Meldung für *Adolphe Le Bon* im Spiel, legen Sie den *Polizeipräfekt* in die *Rue Morgue*. Eine *Brillante Folgerung*, die Sie unter dem *Orang-Utan* finden, dürfen Sie nur dann in Ihren Spielbereich legen, wenn beide dazugehörigen Meldungen im Spiel sind, egal bei welchem Spieler. Sind nicht beide Meldungen im Spiel, legen Sie die *Brillante Folgerung* in der *Rue Morgue* ab.

Punktwertung

Falls der Durchgang dadurch endete, dass ein Spieler seine letzte Handkarte abgelegt hat, kommt es zu einer Punktwertung. Ausliegende Karten bringen den Spielern **Pluspunkte** ein, Handkarten dagegen **Minuspunkte**. Doch zunächst überprüfen alle Spieler, die noch mindestens eine Handkarte haben, ob sie noch Karten abwerfen dürfen, ohne Minuspunkte dafür zu erhalten:

- Jeden Hinweis, der zu einer ausliegenden Meldung passt, dürfen Sie in der *Rue Morgue* ablegen.
- Jedes Ereignis, dessen Farbe zu einer ausliegenden Farbe passt, dürfen Sie in der *Rue Morgue* ablegen. (Haben Sie eine *Brillante Folgerung* auf der Hand, und nur eine der beiden passenden Farben ist im Spiel, dürfen Sie diese ablegen.)

- Spielen Sie zu viert, und Ihr Teampartner hat den Durchgang durch Ablegen seiner letzten Handkarte beendet, dürfen Sie alle Handkarten in der *Rue Morgue* ablegen.

Nun erfolgt die Wertung:

- Kartenwerte addieren:** Addieren Sie die Punktwerte aller Hinweise und Ereignisse in Ihrem Spielbereich.
- Bonuspunkte addieren:** Addieren Sie jeweils 10 Bonuspunkte für alle Kombinationen aus zwei einander ergänzenden Bonusmeldungen in Ihrem Spielbereich.
- Handkarten abziehen:** Ziehen Sie die Punktwerte aller Karten auf Ihrer Hand von Ihren erzielten Punkten ab. Sie können dadurch auch eine negative Gesamtpunktzahl erreichen.

Alle Spieler addieren Ihre Punkte aus diesem Durchgang zu den bereits erzielten Punkten der früheren Durchgänge.

Spielende

Eine Partie endet, wenn am Ende eines Durchgangs mindestens ein Spieler oder ein Team 100 oder mehr Punkte erreicht hat. Der Spieler oder das Team mit dem höchsten Punktestand gewinnt. Bei einem Gleichstand spielen Sie einen weiteren Durchgang.

Beispiel für einen Spielzug

Das folgende Beispiel soll Ihnen zeigen, wie das Spiel funktioniert. In einem normalen Durchgang ist es höchst unwahrscheinlich, dass Sie so gute Karten auf die Hand bekommen und gleich zu Beginn zwei Meldungen durchführen können. Doch das Spielbeispiel zeigt einige der Eigenheiten des Spiels und mag beim Einstieg behilflich sein.



Sie spielen eine Partie *Mystery Rummy* zu zweit und haben bereits einige Spielzüge hinter sich. In Ihrer Hand haben Sie unter anderem 2 blaue Hinweise *3 Uhr nachts* und 3 dunkelblaue Hinweise *Quartier St. Roch*.

Zu Beginn Ihres Zuges müssen Sie entweder die oberste Karte der *Fallakte* (Zugstapel) oder der *Rue Morgue* (Ablagestapel) nehmen. In der *Rue Morgue* liegt der Hinweis *Der Seemann* offen obenauf. Da Sie keine *Der Seemann*-Karten auf der Hand halten, finden Sie die oberste Karte der *Fallakte* hilfreicher. Sie ziehen das Ereignis *Dupins Hilfe* und nehmen es auf die Hand.

Sie melden die Hinweise *Quartier St. Roch*, da Sie 3 davon haben. Nach der Meldung müssen Sie *Den Orang-Utan füttern* – entweder mit der obersten Karte der *Rue Morgue* oder der *Fallakte*.

Sie schauen sich die oberste Karte der *Fallakte* an. Es ist ein Hinweis *3 Uhr nachts*. Sie entscheiden, die Karte *Der Seemann* aus der *Rue Morgue* zu nehmen, um den *Orang-Utan* zu füttern. (Jetzt liegt die Karte *Blitzableiter* obenauf.) Sie legen den *3 Uhr nachts*-Hinweis verdeckt zurück auf die *Fallakte*.



Als nächstes entscheiden Sie, *Dupins Hilfe* auszuspielen und legen die Karte offen vor sich aus. Dank *Dupins Hilfe* dürfen Sie entweder die 2 obersten Karten von der *Fallakte* ziehen oder die *Rue Morgue* durchsuchen. Sie erinnern sich sicher, dass Sie gerade einen *3 Uhr nachts*-Hinweis als oberste Karte der *Fallakte* gesehen haben. Zu den beiden *3 Uhr nachts*-Hinweisen, die Sie auf der Hand haben, hinzugefügt, erlaubt Ihnen diese Karte eine weitere Meldung; daher nehmen Sie die beiden obersten Karten von der *Fallakte*.

Sie melden nun die 3 Hinweise *3 Uhr nachts*. Da Sie eine weitere Meldung gemacht haben, müssen Sie erneut *Den Orang-Utan füttern*. Dieses Mal ist die oberste Karte der *Fallakte* ein *Adolphe Le Bon*. Sie entscheiden, die Karte *Blitzableiter* aus der *Rue Morgue* zu nehmen, um *Den Orang-Utan* zu füttern. Die Karte *Adolphe Le Bon* bleibt in der *Fallakte*.



Sie haben nun 2 Meldungen gemacht, die einander einen Bonus verleihen. (Achten Sie auf die farblich zueinander passenden Rauten auf den Karten.) Sie bekommen 10 Bonuspunkte in der Wertung am Ende des Durchgangs.



Als Sie *Dupins Hilfe* gespielt haben, um den Hinweis *3 Uhr nachts* aufzunehmen, haben Sie zu Ihrem Glück auch noch das Ereignis *Brillante Folgerung* gezogen, das sowohl *3 Uhr nachts*, als auch *Quartier St. Roch* nennt. Diese *Brillante Folgerung*-Karte ist eine Ereigniskarte mit einem Wert von 7 Punkten, die gespielt werden darf, wenn sowohl die Meldung *3 Uhr nachts* als auch die Meldung *Quartier St. Roch* im Spiel sind. Da allerdings nur das Ausspielen eines Ereignisses pro Zug erlaubt ist und Sie bereits *Dupins Hilfe* gespielt haben, müssen Sie bis zu Ihrem nächsten Zug warten, bevor Sie *Brillante Folgerung* auslegen können.

Um Ihren Zug zu beenden, müssen Sie stets eine Karte offen in der *Rue Morgue* ablegen.

Wir raten, dass Sie diese Regeln verwenden, sobald Sie sich ein wenig mit dem Grundspiel vertraut gemacht haben. Diese Regeln kommen in allen offiziellen *Doppelmord in der Rue Morgue*-Turnieren zum Einsatz.

Regel 1: Monsieur C. Auguste Dupin

Wenn die Karte *Monsieur C. Auguste Dupin* am Ende eines Durchgangs in Ihrem Spielbereich liegt, erhalten Sie bei der Wertung 2 Pluspunkte für jedes Exemplar von *Dupins Hilfe*, das in den Spielbereichen anderer Spieler liegt, aber Sie erhalten auch 2 Minuspunkte für jede *Dupins Hilfe* in Ihrem eigenen Spielbereich. Haben Sie also zum Beispiel *Monsieur C. Auguste Dupin* und 2 *Dupins Hilfe*, verlieren Sie 4 Punkte. Liegen vor Ihren Gegnern derweil 3 *Dupins Hilfe* aus, erhalten Sie 6 Punkte. Alles in allem würde Ihnen *Monsieur C. Auguste Dupin* in diesem Fall 2 Pluspunkte einbringen.

Regel 2: Die Ausschlussregel

Um Spielern und Teams ein Aufholen zu erlauben, gibt es die Möglichkeit, dass ein Spieler oder ein Team punktet, während der andere Spieler oder das andere Team keine Punkte erhält. Damit Sie am Ende eines Durchgangs als einziger Spieler oder als einziges Team punkten dürfen, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Sie müssen den *Orang-Utan* fangen (das Spiel während des Durchlaufs der *ersten Fallakte* beenden).
- Es müssen ein kompletter Bonus (zwei zusammengehörige Meldungen) sowie die dazu passende *Brillante Folgerung* in Ihrem Spielbereich liegen. (Die hierzu nötigen Karten dürfen auch aus der Ausbeute des *Orang-Utans* stammen.)
- Ihr Gegner darf keinen kompletten Bonus inklusive dazu passender *Brillante Folgerung* in seinem Spielbereich liegen haben.

Wenn es sich abzeichnet, dass ein Gegner die nötigen Karten vor sich liegen hat, um Sie von der Wertung auszuschließen, können Sie dies auf 3 Arten verhindern:

- Spielen Sie einen kompletten Bonus inklusive dazu passender *Brillante Folgerung* in Ihren Spielbereich.
- Fangen Sie den *Orang-Utan*.
- Sorgen Sie dafür, dass eine *zweite Fallakte* gebildet werden muss und der *Orang-Utan* entkommt.

Die Wertung für einen Spieler oder ein Team, der/das seinen Gegner ausgeschlossen hat, wird normal durchgeführt. Können Sie den Ausschluss verhindern, wird die Wertung für alle Spieler/Teams normal durchgeführt.



Taktische Tipps

Der Orang-Utan

Welche Karten lege ich unter den Orang-Utan?

Anfangs sollten Sie einfach eine Karte unter den *Orang-Utan* legen, die Ihnen Ihrer Meinung nach nichts nützt. Es ist gefährlich, eine *Brillante Folgerung* unter den *Orang-Utan* zu legen, da diese mit etwas Glück Ihren Gegnern helfen mag, Sie von der Wertung auszuschließen (siehe *Regeln für Fortgeschrittene*). Die Karten, die am häufigsten unter den *Orang-Utan* gelegt werden, sind *Edgar Allan Poe* und *Adolphe Le Bon*. Mit etwas Erfahrung werden Sie herausfinden, wie Sie den *Orang-Utan* für sich „arbeiten“ lassen können. Dann sollten Sie versuchen, bestimmte Meldungen, die Ihre Hand ergänzen, unter dem *Orang-Utan* zu platzieren.

Meldungen auslegen

Wie lautet die beste Strategie, um Kartensätze zu melden?

Versuchen Sie, nur dann eine Meldung zu machen, wenn eine Karte in der *Rue Morgue* liegt. Auf diese Weise haben Sie die Wahl aus 2 Karten, um den *Orang-Utan* zu füttern. Versuchen Sie defensiv zu spielen, und lassen Sie eine Karte oben auf der *Fallakte* für Ihren Gegner liegen, wenn Sie wissen, dass sie ihm nicht helfen wird, eine Meldung auszuliegen.

Es ist außerdem eine gute Strategie, eine Karte *Dupins Hilfe* in der Hinterhand zu haben, um sie zu spielen, nachdem sie eine Meldung ausgelegt haben. Denken Sie daran: Nachdem Sie eine Meldung ausgelegt haben, dürfen Sie in die *Fallakte* schauen, um zu entscheiden, mit welcher Karte Sie den *Orang-Utan* füttern wollen. Sehen Sie dabei eine Karte, die Sie gebrauchen können, können Sie *Dupins Hilfe* einsetzen, um diese Karte und eine weitere zu bekommen.

Partnervariante

Welche Karte gebe ich meinem Partner zu Beginn des Spiels oder bei der Aktion „Partner konsultieren“?

Wenn Sie Ihrem Partner einen Hinweis, der bonusfähig ist, weiterreichen, bitten Sie ihn darum, diesen Kartensatz zu melden, weil Sie kurz davor stehen, den passenden Bonussatz zu melden. Wenn Sie beispielsweise 2 Hinweise *3 Uhr nachts* auf der Hand halten und 1 Hinweis *Quartier St. Roch*, geben Sie *Quartier St. Roch* weiter. Ihr Partner weiß dann, dass er Ihnen einen *3 Uhr nachts*-Hinweis zukommen lassen sollte, sobald sich die Möglichkeit ergibt.

Wenn Sie jeweils eine oder zwei Karten von zwei zusammengehörigen Bonussätzen haben und zusätzlich die passende *Brillante Folgerung*-Karte auf der Hand halten, geben Sie diese weiter, um anzuzeigen, dass Sie beide Farben besitzen. Haben Sie überhaupt keine zusammenpassenden Karten, versuchen Sie, eine Karte ohne Bonus, wie *Edgar Allan Poe* oder *Adolphe Le Bon*, weiterzugeben.

Taktische Tipps

Denken Sie daran

Das Spielziel besteht darin, die meisten Punkte zu sammeln. Punkte erhalten Sie wie folgt:

- Hinweiskartensätze melden
- Hinweise zu bereits gemeldeten Sätzen ergänzen
- Ereignisse mit positivem Punktwert spielen
- Bonussätze melden
- Den *Orang-Utan* fangen

Glossar

Ablagestapel: Sehen Sie unter -> *Rue Morgue* nach.

Durchgang: Ein Durchgang setzt sich aus vielen -> *Zügen* der Spieler zusammen und endet, wenn die auf den Seiten 7 und 8 genannten Bedingungen erfüllt sind. Mehrere Durchgänge bilden eine -> *Partie*.

Ereignisse: Diese Karten zeigen einen Richterhammer in der linken oberen Ecke. Sie dürfen nur ein Ereignis pro Zug ausspielen.

Ergänzen: Das Ausspielen einer oder mehrerer Karten in Ihren -> *Spielbereich*, die zur -> *Meldung* eines anderen Spielers passen.

Fallakte: Dies ist der Zugstapel. Nimmt ein Spieler zum ersten Mal in einem -> *Durchgang* die letzte Karte der *Fallakte*, mischt der Geber die -> *Rue Morgue* mit den Karten, die unter dem *Orang-Utan* liegen, und legt sie als *zweite Fallakte* bereit. Wird später auch die letzte Karte der *zweiten Fallakte* genommen, endet der -> *Durchgang* nach dem -> *Zug* des Spielers, der die Karte genommen hat.

Hinweise: Diese Karten zeigen eine Lupe in der linken oberen Ecke. Sie können während eines Zuges so viele Hinweise spielen, wie sie möchten, so lange Sie diese in Sätzen zu drei oder mehr Karten -> *melden* oder eine bestehende Meldung -> *ergänzen*. Alle Hinweise, die Sie spielen, werden in Ihren -> *Spielbereich* gelegt, selbst wenn Sie sie aufgrund bestehender -> *Meldungen* anderer Spieler ins Spiel bringen (die -> *Meldungen* anderer Spieler -> *ergänzen*). Ein Spieler muss nach einer -> *Meldung* den *Orang-Utan* füttern, indem er die oberste Karte der -> *Fallakte* oder der -> *Rue Morgue* unter den *Orang-Utan* legt.

Meldung: Ein Satz von 3 oder mehr -> *Hinweisen* derselben Farbe. -> *Ereignisse* können nicht gemeldet werden.

Partie: Eine Partie *Mystery Rummy* besteht aus mehreren -> *Durchgängen*. Sie endet, wenn mindestens ein Spieler oder ein Team eine Punktzahl von 100 oder mehr erreicht hat. Der Spieler oder das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand muss ein weiterer -> *Durchgang* gespielt werden.

Mit etwas Erfahrung werden Sie lernen, wie Sie mit Ihrem Partner von der ersten Kartenweitergabe und vom ersten Kartenablegen an zusammenarbeiten können.

Denken Sie daran
Das Spielziel besteht darin, die meisten Punkte zu sammeln. Punkte erhalten Sie wie folgt:

- Hinweiskartensätze melden
- Hinweise zu bereits gemeldeten Sätzen ergänzen
- Ereignisse mit positivem Punktwert spielen
- Bonussätze melden
- Den *Orang-Utan* fangen

Glossar

Ablagestapel: Sehen Sie unter -> *Rue Morgue* nach.

Durchgang: Ein Durchgang setzt sich aus vielen -> *Zügen* der Spieler zusammen und endet, wenn die auf den Seiten 7 und 8 genannten Bedingungen erfüllt sind. Mehrere Durchgänge bilden eine -> *Partie*.

Ereignisse: Diese Karten zeigen einen Richterhammer in der linken oberen Ecke. Sie dürfen nur ein Ereignis pro Zug ausspielen.

Ergänzen: Das Ausspielen einer oder mehrerer Karten in Ihren -> *Spielbereich*, die zur -> *Meldung* eines anderen Spielers passen.

Fallakte: Dies ist der Zugstapel. Nimmt ein Spieler zum ersten Mal in einem -> *Durchgang* die letzte Karte der *Fallakte*, mischt der Geber die -> *Rue Morgue* mit den Karten, die unter dem *Orang-Utan* liegen, und legt sie als *zweite Fallakte* bereit. Wird später auch die letzte Karte der *zweiten Fallakte* genommen, endet der -> *Durchgang* nach dem -> *Zug* des Spielers, der die Karte genommen hat.

Hinweise: Diese Karten zeigen eine Lupe in der linken oberen Ecke. Sie können während eines Zuges so viele Hinweise spielen, wie sie möchten, so lange Sie diese in Sätzen zu drei oder mehr Karten -> *melden* oder eine bestehende Meldung -> *ergänzen*. Alle Hinweise, die Sie spielen, werden in Ihren -> *Spielbereich* gelegt, selbst wenn Sie sie aufgrund bestehender -> *Meldungen* anderer Spieler ins Spiel bringen (die -> *Meldungen* anderer Spieler -> *ergänzen*). Ein Spieler muss nach einer -> *Meldung* den *Orang-Utan* füttern, indem er die oberste Karte der -> *Fallakte* oder der -> *Rue Morgue* unter den *Orang-Utan* legt.

Meldung: Ein Satz von 3 oder mehr -> *Hinweisen* derselben Farbe. -> *Ereignisse* können nicht gemeldet werden.

Partie: Eine Partie *Mystery Rummy* besteht aus mehreren -> *Durchgängen*. Sie endet, wenn mindestens ein Spieler oder ein Team eine Punktzahl von 100 oder mehr erreicht hat. Der Spieler oder das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand muss ein weiterer -> *Durchgang* gespielt werden.

Rue Morgue: Dies ist der Ablagestapel. Nur die oberste Karte ist jeweils sichtbar. Den Spielern ist es nicht gestattet, die *Rue Morgue* durchzusehen, außer eine ausgespielte Karte erlaubt es.

Spielbereich: Jeder Spieler hat vor sich auf dem Tisch einen eigenen Bereich, in den er alle Karten legt, die ihm am Ende eines -> *Durchgangs* Punkte einbringen. In der Partnervariante teilen sich die beiden Partner einen Spielbereich. Alle Karten werden also vor einem von ihnen ausgelegt.

Zug: Reihum macht jeder Spieler seinen Zug, der aus folgenden Schritten besteht: Ziehen (zwingend), Ausspielen (optional), Ablegen (zwingend). Dies wird durchgeführt, bis der -> *Durchgang* endet und es zur Punktwertung kommt.

Zugstapel: Sehen Sie unter -> *Fallakte* nach.

Impressum

Autor: Mike Fitzgerald • **Illustration:** Virginijus Poshkus
Übersetzung: Bernd Perplies
Grafikdesign der deutschen Ausgabe: Christine Conrad
Überarbeitung der Spielanleitung: Thygra Spiele-Agentur

Verlag und Autor danken den zahlreichen Testspielern.



Erste englische Ausgabe © 1999 U.S. Games, Systems, Inc.
© der deutschen Ausgabe 2009 U.S. Games, Systems, Inc.

Ein Spiel von Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von U.S. Games, Systems, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de



www.pegasus.de