BOGEN · SPIEL 1

Haus Eule

Verborgene Ränge · 40 Faltfiguren + 10 Ersatz · vorher auf dünnen Karton kleben

10  Feldherr	9  Heerführerin	8  Baron	8  Baron	7  Hauptmann	7  Hauptmann	7  Hauptmann	6  Ritter	6  Ritter	6  Ritter
6  Ritter	5  Armbrust	5  Armbrust	5  Armbrust	5  Armbrust	4  Wache	4  Wache	4  Wache	4  Wache	3  Pionier
3  Pionier	3  Pionier	3  Pionier	3  Pionier	2  Kundschafter	2  Kundschafter	2  Kundschafter	2  Kundschafter	2  Kundschafter	2  Kundschafter
2  Kundschafter	2  Kundschafter	1  Schattenläufer	F  Fallgrube	F  Fallgrube	F  Fallgrube	F  Fallgrube	F  Fallgrube	F  Fallgrube	K  Kronjuwel
Ersatz	Ersatz	Ersatz	Ersatz	Ersatz	Ersatz	Ersatz	Ersatz	Ersatz	Ersatz

1 ausschneiden

2 zum Zelt falten

3 Rang zu dir

Gefaltet steht jede Figur als kleines Zelt auf ihrem Feld: **Rang zu dir**, Wappen zum Gegner. Lieber ausdrucken? Der Bogen liegt auch als PDF bereit (QR-Code S. 89). Ersatzfiguren mit Bleistift beschriften.

5 cm · in Originalgröße (100 %) drucken · Verborgene Ränge, Haus Eule

BOGEN · SPIEL 1

Haus Fuchs

Verborgene Ränge · 40 Faltfiguren + 10 Ersatz · vorher auf dünnen Karton kleben

10 Feldherr	9 Heerführerin	8 Baron	8 Baron	7 Hauptmann	7 Hauptmann	7 Hauptmann	6 Ritter	6 Ritter	6 Ritter
6 Ritter	5 Armbrust	5 Armbrust	5 Armbrust	5 Armbrust	4 Wache	4 Wache	4 Wache	4 Wache	3 Pionier
3 Pionier	3 Pionier	3 Pionier	3 Pionier	2 Kundschafter	2 Kundschafter	2 Kundschafter	2 Kundschafter	2 Kundschafter	2 Kundschafter
2 Kundschafter	2 Kundschafter	1 Schattenläufer	F Fallgrube	F Fallgrube	F Fallgrube	F Fallgrube	F Fallgrube	F Fallgrube	K Kronjuwel
Ersatz	Ersatz	Ersatz	Ersatz	Ersatz	Ersatz	Ersatz	Ersatz	Ersatz	Ersatz



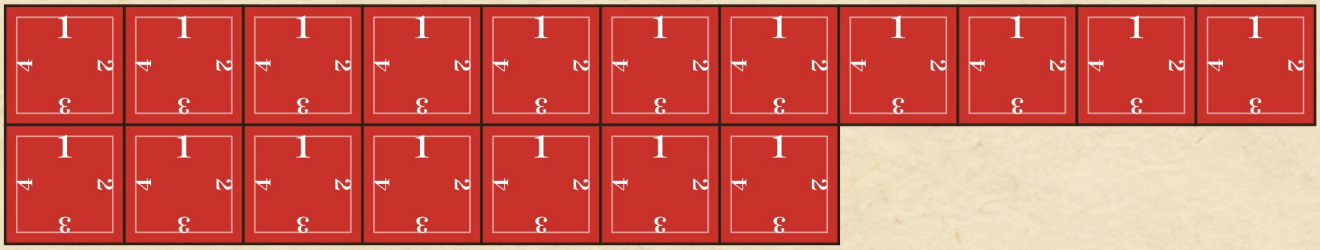
1 ausschneiden · 2 zum Zelt falten · 3 Rang zu dir

Gefaltet steht jede Figur als kleines Zelt auf ihrem Feld: **Rang zu dir**, Wappen zum Gegner. Lieber ausdrucken? Der Bogen liegt auch als PDF bereit (QR-Code S. 89). Ersatzfiguren mit Bleistift beschriften.

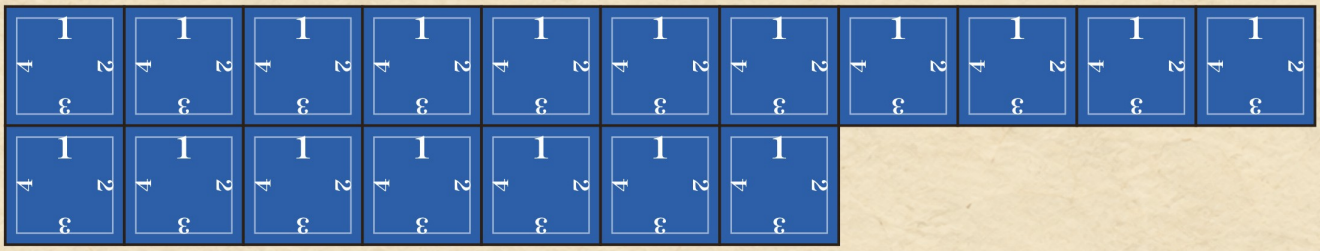
Feldzug · Bastelbogen

Alles für eine Partie, auch ohne Säckchen · am besten vorher auf dünnen Karton kleben · gerade Schnitte

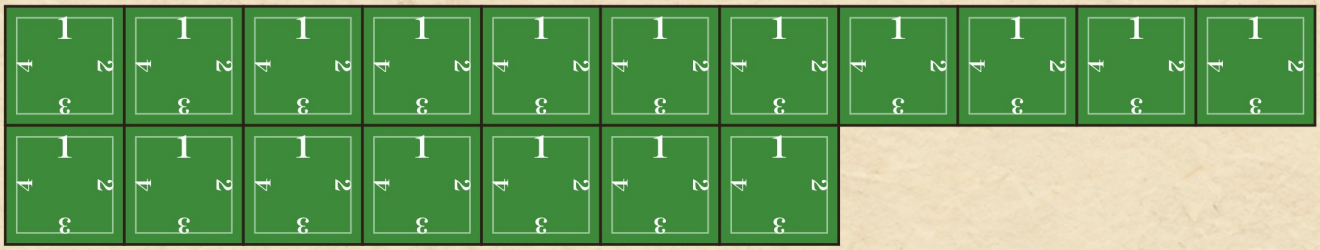
ROT · 18 DREHPLÄTTCHEN



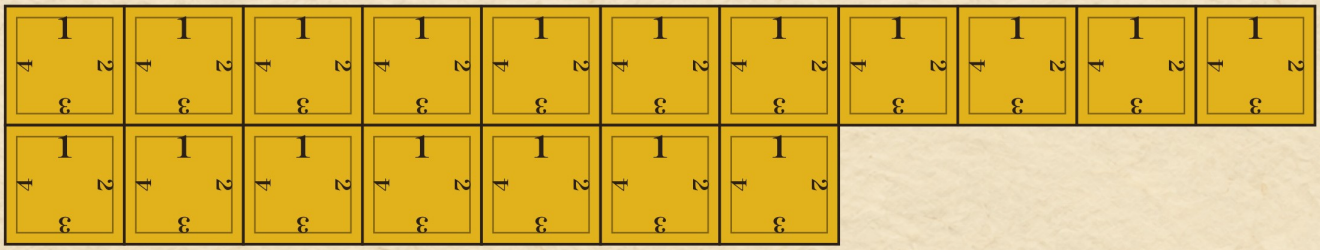
BLAU · 18 DREHPLÄTTCHEN



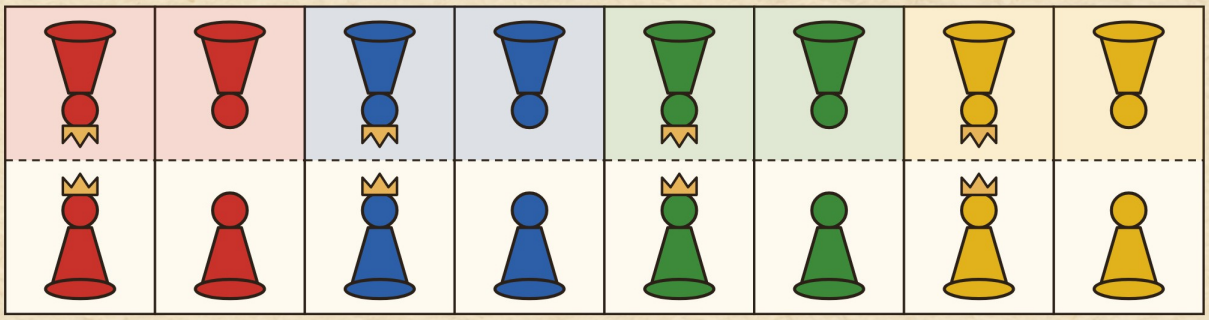
GRÜN · 18 DREHPLÄTTCHEN



GELB · 18 DREHPLÄTTCHEN



OHNE SÄCKCHEN · FELDHERR UND RUHMKEGEL JE FARBE



Drehplättchen: Die Zahl, die zum Pfeil im Feld zeigt, ist die Stärke. Mehr Truppen als 4 passen nicht in ein Gebiet. Der Kegel mit Krone ist der Feldherr, der andere zählt den Ruhm. Lieber drucken? PDF über QR-Code S. 89.

Inselhandel · Bastelbogen

je Farbe 5 Dörfer, 4 Städte, 15 Wege und 1 Ruhmmarker · 60 Waren · Nebelbank · gerade Schnitte

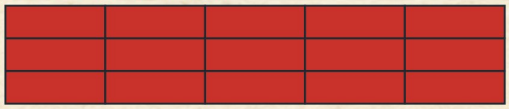
DÖRFER



STÄDTE

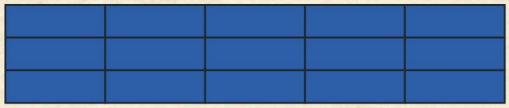


WEGE UND FÄHREN



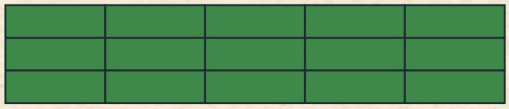






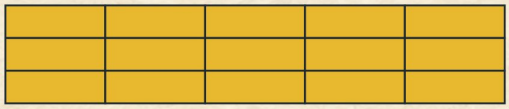




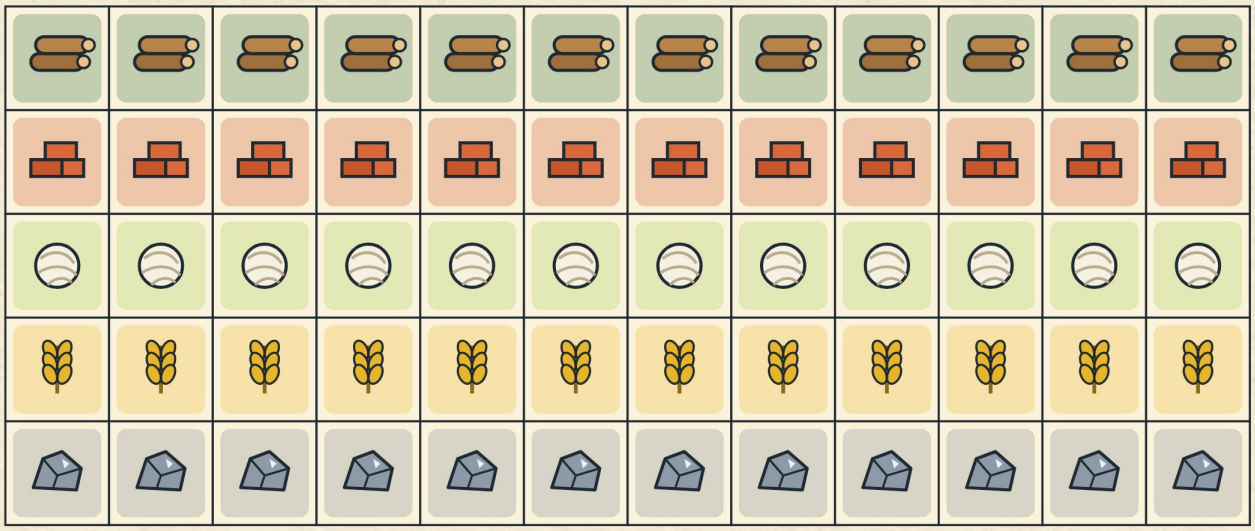








WAREN



RUHMMARKER (STATT KEGEL)



NEBELBANK

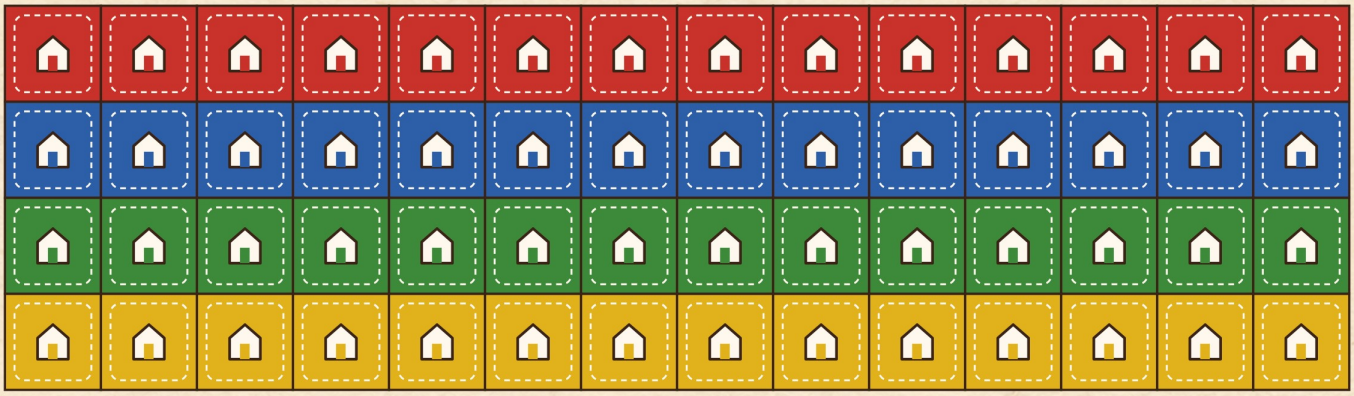


Am besten auf dünnen Karton kleben: Die Wege liegen auf den Kanten, Dörfer und Städte auf den Ecken des Spielfelds. Lieber drucken? PDF über QR-Code S. 89.

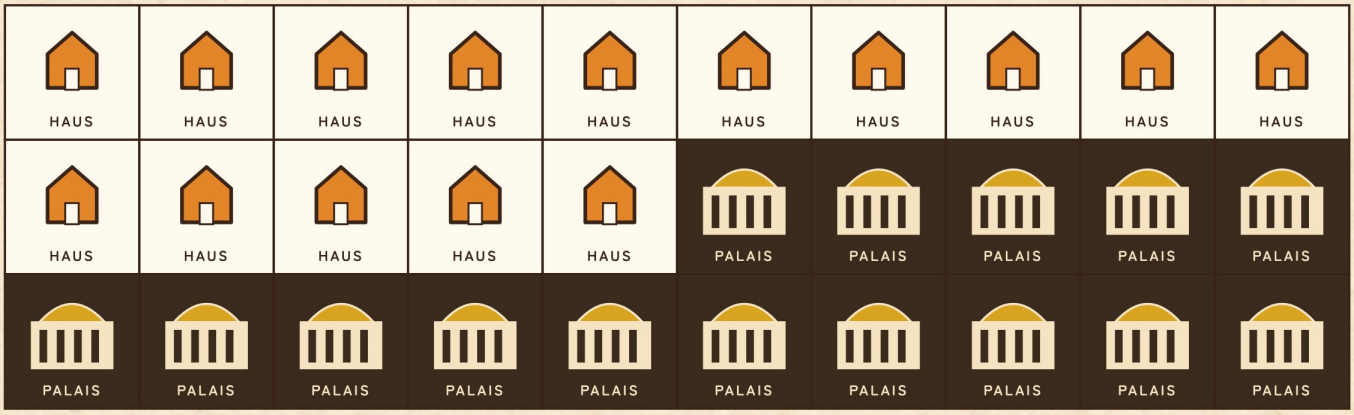
Stadtkauf · Bastelbogen

Alles für eine Partie, auch ohne Säckchen · am besten vorher auf dünnen Karton kleben

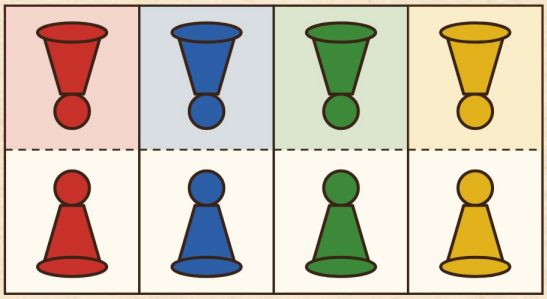
BESITZMARKEN · 14 JE FARBE

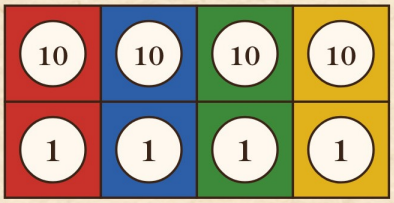


15 HÄUSER · 15 PALAIS · STATT DER STEINE



OHNE SÄCKCHEN · FIGUREN, KASSENMARKER, KALENDER





Kassenmarker: der „10“ zeigt die Zehner, der „1“ die Einer.



Kalendermarker für den Startspieler

So geht's

Alles entlang der Linien ausschneiden, es gibt nur gerade Schnitte. Figuren an der gestrichelten Linie knicken und als kleines Zelt aufstellen.

Besitzmarke ins gestrichelte **Besitzfeld** der Straße, Haus oder Palais auf den runden **Bauplatz**. Gehen einem die Marken aus, nimmt er die einer freien Farbe dazu oder legt einen Stein ins Besitzfeld.

Lieber drucken?

Der Bogen liegt als PDF bereit (QR-Code S. 89). Wer das Säckchen hat, nimmt Kegel und Steine und braucht nur die Besitzmarken.

Kommissar · 21 Karten und 6 Ermittler

Ausschneiden: Die Rückseite ist bedruckt, damit niemand durchschaut. Ermittler zum Zelt falten. PDF: S. 89.

PERSON



Vera Lind
Sängerin

PERSON



Direktor Kessler
Hoteldirektor

PERSON



Paul Brenner
Pressefotograf

PERSON



Hinnerk Jessen
Vorarbeiter am Kai

PERSON



Elias Wendt
Pfandleiher

PERSON



Margarethe Laaken
Theaterdirektorin

WERKZEUG



Briefbeschwerer
aus dem Grandhotel

WERKZEUG



Schiffstau
vom Kai

WERKZEUG



Giftfläschchen
aus der Apotheke

WERKZEUG



Spitzer Schirm
ohne Besitzer

WERKZEUG



Hafenhaken
aus dem Lagerschuppen

WERKZEUG



Seidenschal
rot, aus Paris

ORT



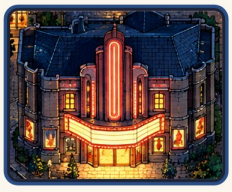
Grandhotel

ORT



Bahnhof

ORT



Lichtspielhaus

ORT



Druckerei

ORT



Blauer Salon

ORT



Pfandhaus

ORT



Stadttheater

ORT

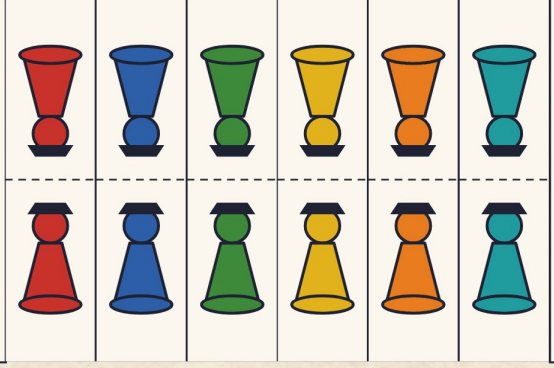


St. Nikolai

ORT



Hafenmole



ERSATZ

für verlorene Karten

ERSATZ

für verlorene Karten



5 cm · in Originalgröße (100 %) drucken · Kommissar, Rückseite

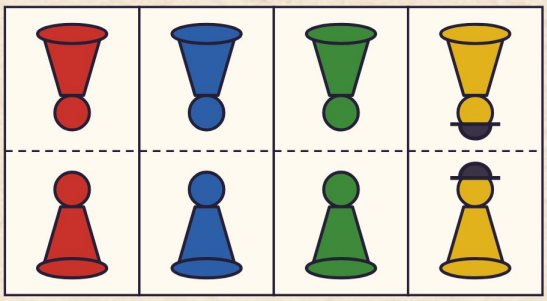
Schattenjagd · Bastelbogen

Alles für eine Jagd · gerade Schnitte · am besten vorher auf dünnen Karton kleben

FAHRKARTEN · ERMITTLER JE 8 FUSS, 5 BAHN, 3 BOOT · SCHATTEN 10, 6, 4 + 5 NEBEL, 3 DOPPEL

FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS
FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS
FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	FUSS	BAHN	BAHN	BAHN	BAHN	BAHN	BAHN	BAHN	BAHN
BAHN	BAHN	BAHN	BAHN	BAHN	BAHN	BAHN	BAHN	BAHN	BAHN	BAHN	BAHN	BAHN	BOOT
BOOT	BOOT	BOOT	BOOT	BOOT	BOOT	BOOT	BOOT	BOOT	BOOT	BOOT	BOOT	NEBEL	NEBEL
NEBEL	NEBEL	NEBEL	2× DOPPEL	2× DOPPEL	2× DOPPEL								

OHNE SÄCKCHEN · FIGUREN



So geht's

Fahrkarten ausschneiden und nach Sorte stapeln. Jeder Ermittler nimmt seine 16 Karten vor sich, der Schatten seine 28.

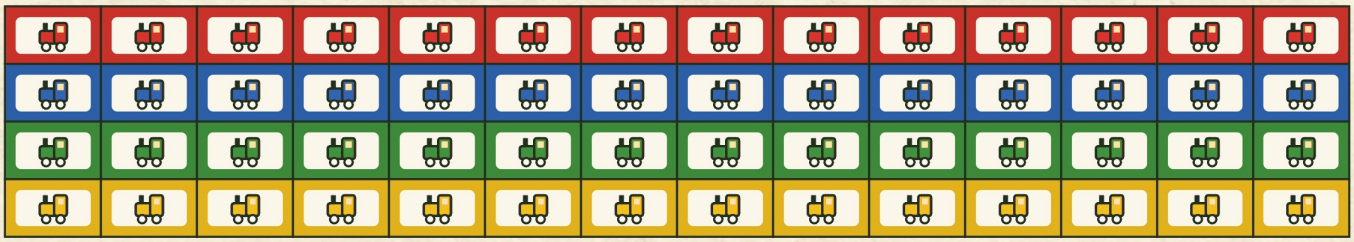
Die Figuren an der gestrichelten Linie knicken. Der Schatten trägt Hut.

Lieber drucken? PDF über den QR-Code S. 89.

Schienenreich · Bastelbogen

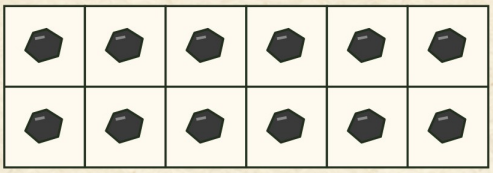
56 Streckenmarken, 12 Kohlen (statt der Steine), 24 Aufträge · gerade Schnitte · Rückseite bedruckt

STRECKENMARKEN · 14 JE FARBE



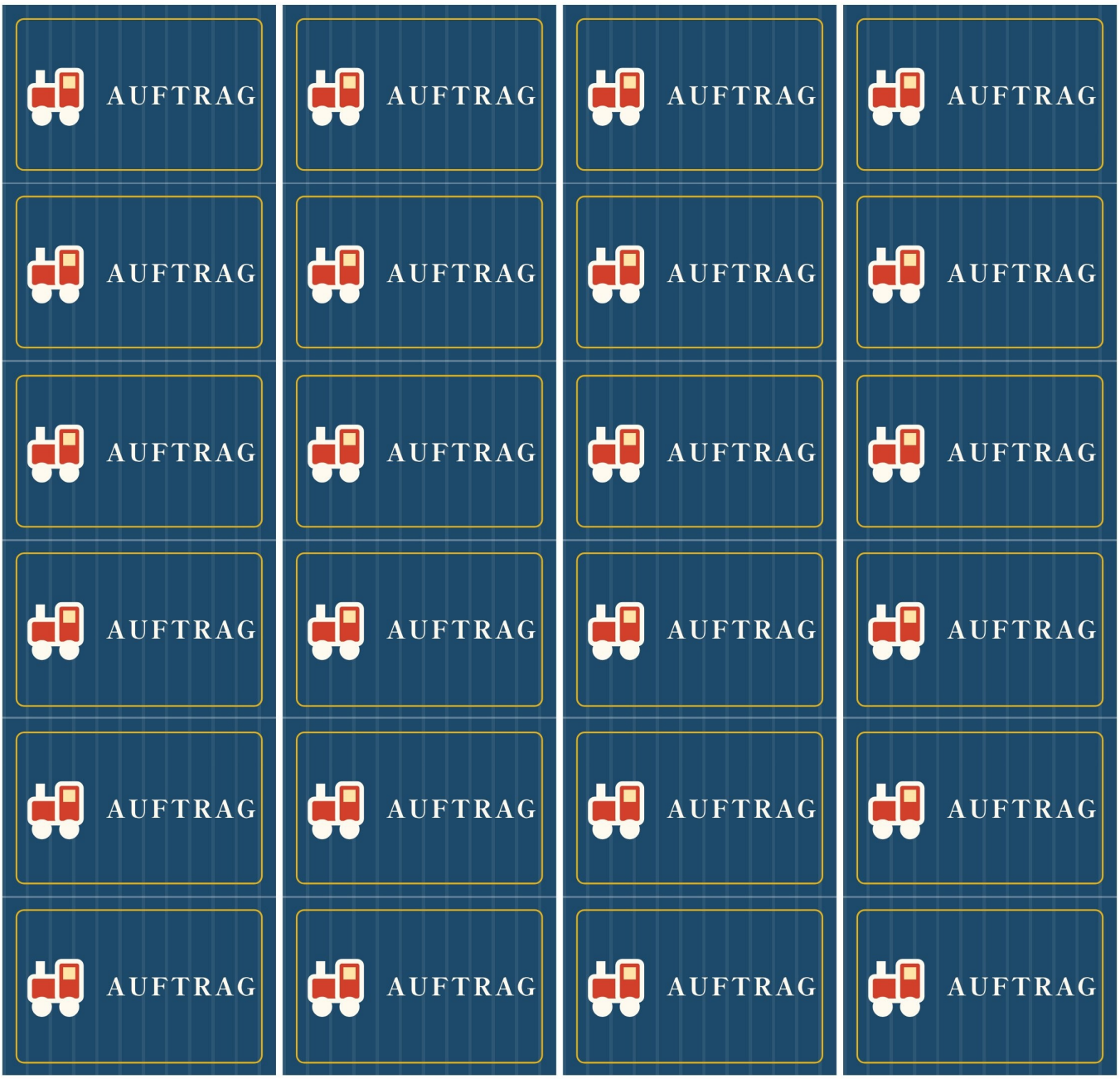
Jede Streckenmarke passt genau auf ein Gleisfeld. Baust du eine Strecke, legst du eine Marke deiner Farbe auf eines ihrer Felder: So sieht jeder, wem sie gehört.

KOHLE · 12



AUFTRÄGE

12 **Gletscherhütte** nach **Seeberg**	12 **Steinbach** nach **Ostried**	14 **Brückle** nach **Wasserfall**	9 **Klosterhof** nach **Falkenburg**
8 **Kirchberg** nach **Seehafen**	8 **Oberried** nach **Lindental**	9 **Seebruck** nach **Brückle**	8 **Talheim** nach **Hochfeld**
6 **Erlenbach** nach **Bad Quellbrunn**	11 **Weidenau** nach **Ostried**	9 **Moosegg** nach **Seeberg**	7 **Falkenburg** nach **Birkenhain**
7 **Steinbach** nach **Seehafen**	4 **Hochfeld** nach **Lindental**	6 **Klosterhof** nach **Kirchberg**	7 **Wasserfall** nach **Seeberg**
4 **Gletscherhütte** nach **Erlenbach**	5 **Seebruck** nach **Ostried**	6 **Brückle** nach **Moosegg**	8 **Talheim** nach **Falkenburg**
6 **Weidenau** nach **Birkenhain**	9 **Oberried** nach **Wasserfall**	6 **Seehafen** nach **Lindental**	5 **Bad Quellbrunn** nach **Seeberg**

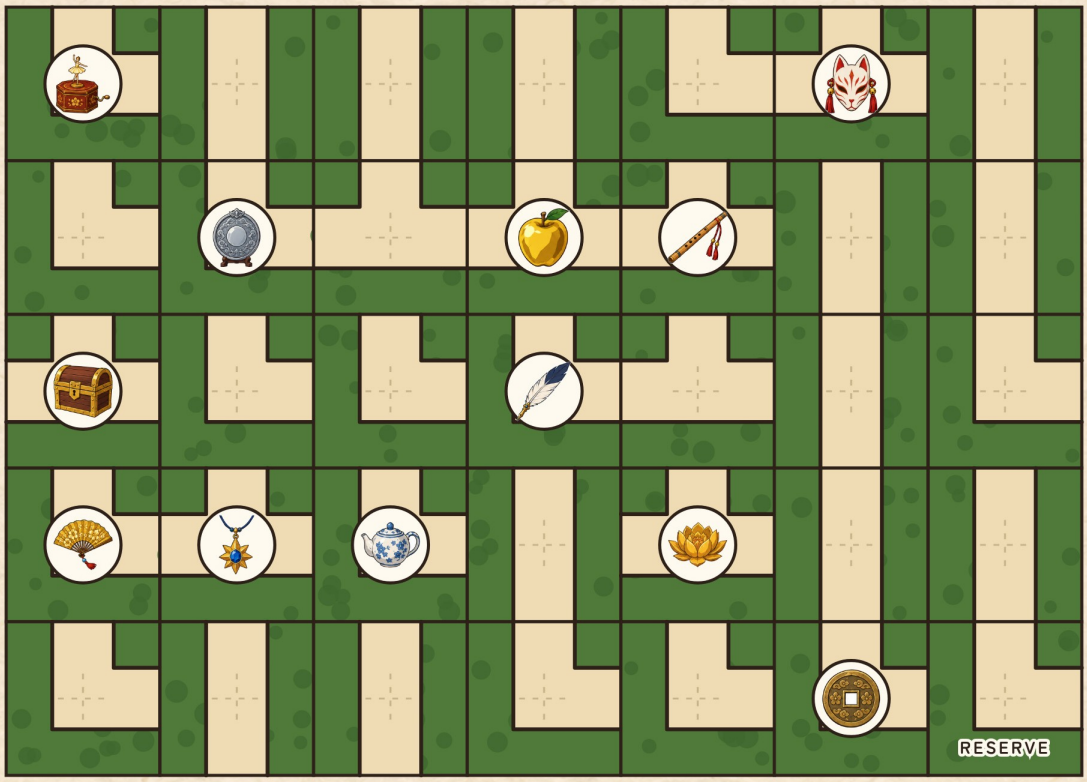


5 cm · in Originalgröße (100 %) drucken · Schienenreich, Rückseite

Irrgarten · Bastelbogen

34 Wegplatten + 1 Reserve, 24 Schatzmarken, 4 Figuren · gerade Schnitte · am besten auf Karton kleben

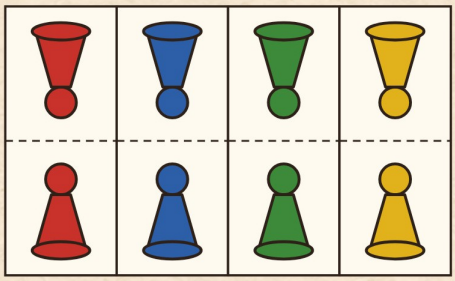
WEGPLATTEN · 2 CM



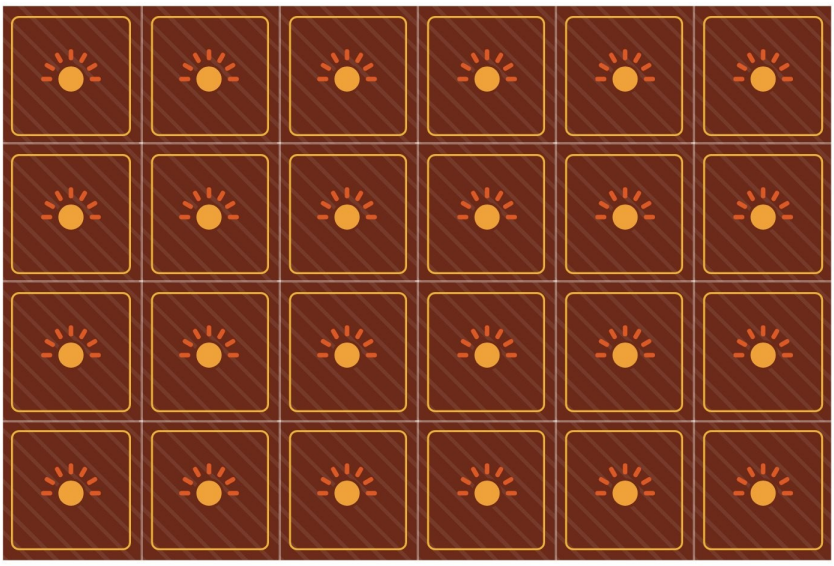
SCHATZMARKEN · RÜCKSEITE BEDRUCKT

Goldschlüssel	Jadedrache	Kristallkugel	Schatzkarte	Silberglocke	Rubinring
Eulenstatue	Sanduhr	Öllampe	Kompass	Krone	Perlmuschel
Goldfächer	Spieluhr	Lochmünze	Federkiel	Teekanne	Mondspiegel
Fuchsmaske	Goldapfel	Bambusflöte	Sternamulett	Goldlotus	Schatztruhe

FIGUREN



Die Reserveplatte unten rechts (ohne Schatz) bleibt aus dem Spiel und ersetzt eine verlorene Ecke. Lieber drucken? PDF über QR-Code S. 89.



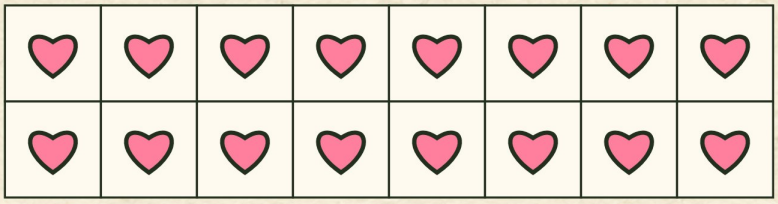
Lebenswege · Bastelbogen

12 Berufe, 6 Häuser, 2 Ersatzkarten, 16 Familienmarken (statt der Steine), 4 Figuren · gerade Schnitte

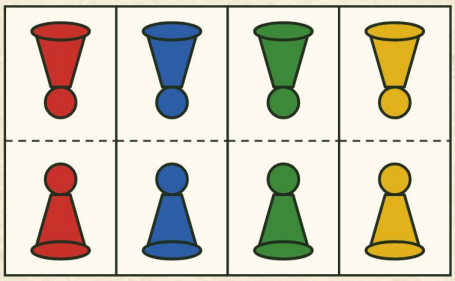
BERUFE UND HÄUSER

LEHRE **Bäckerin** Gehalt **8**	LEHRE **Gärtner** Gehalt **9**	LEHRE **Köchin** Gehalt **10**	LEHRE **Zimmermann** Gehalt **10**	LEHRE **Mechanikerin** Gehalt **11**
LEHRE **Elektriker** Gehalt **12**	STUDIUM **Lehrer** Gehalt **10**	STUDIUM **Bibliothekarin** Gehalt **11**	STUDIUM **Apotheker** Gehalt **12**	STUDIUM **Architektin** Gehalt **14**
STUDIUM **Tierarzt** Gehalt **15**	STUDIUM **Ingenieurin** Gehalt **16**	HAUS **Gartenlaube** kostet **20** Wert: 20 + Würfel × 3	HAUS **Stadthaus** kostet **35** Wert: 30 + Würfel × 5	HAUS **Landhaus** kostet **55** Wert: 45 + Würfel × 8
HAUS **Gartenlaube** kostet **20** Wert: 20 + Würfel × 3	HAUS **Stadthaus** kostet **35** Wert: 30 + Würfel × 5	HAUS **Landhaus** kostet **55** Wert: 45 + Würfel × 8	ERSATZ	ERSATZ

FAMILIE



FIGUREN



Gewählte Berufe liegen offen: Jeder sieht, wer was verdient. Berufe getrennt nach Lehre und Studium verdeckt mischen. Lieber drucken? PDF über QR-Code S. 89.

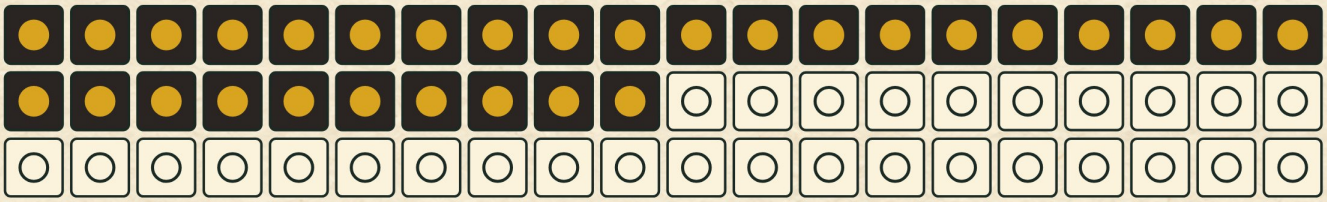
Der Tresor · Bastelbogen

84 Zahlenplättchen (14 je Zahl), 30 dunkle und 30 helle Hinweischips · gerade Schnitte · Rückseite bedruckt

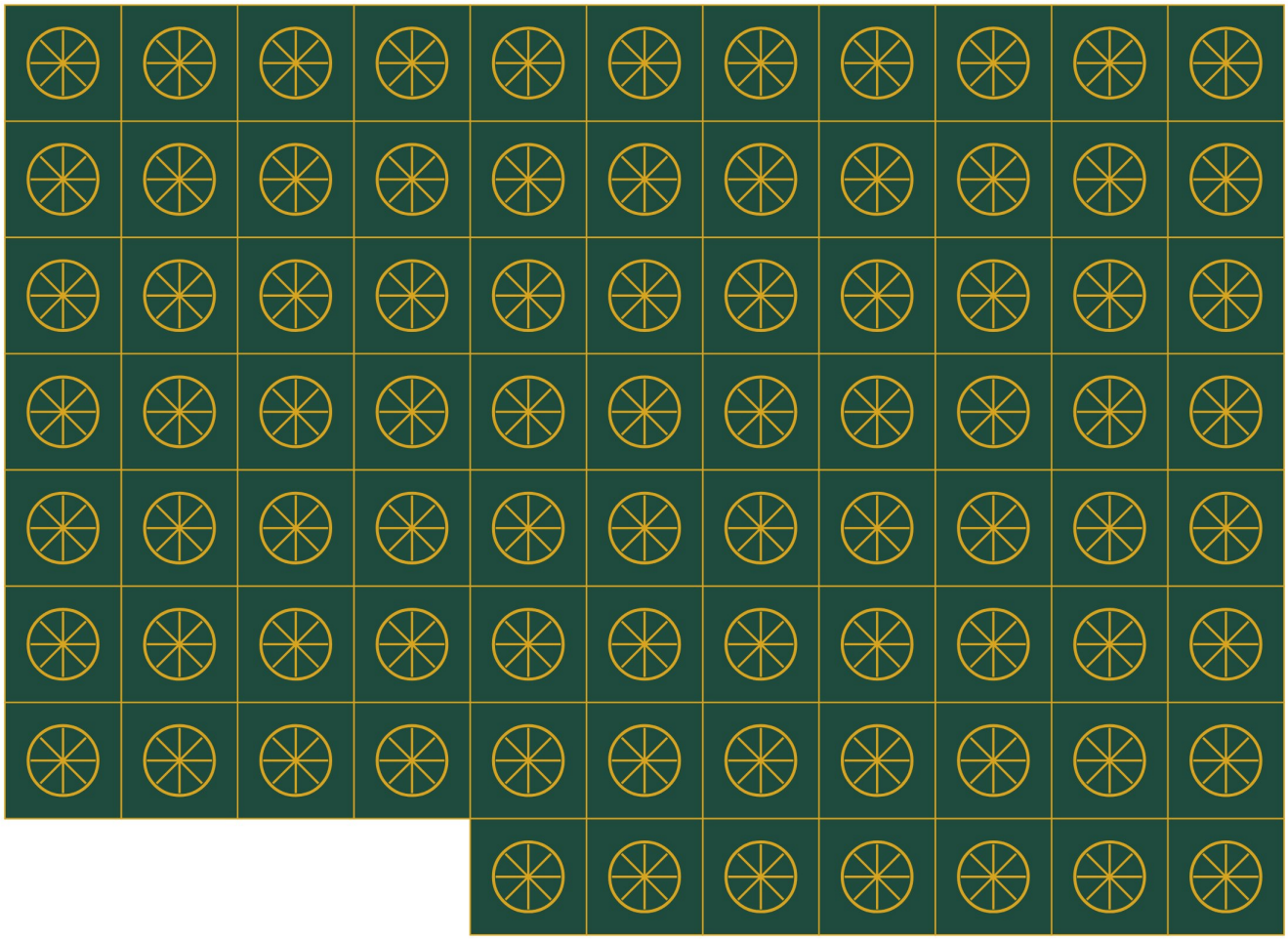
ZAHLENPLÄTTCHEN



HINWEISCHIPS



Die Rückseite der Zahlenplättchen ist bei allen gleich: So liegt der Code verdeckt. Am besten vorher auf dünnen Karton kleben, dann scheint nichts durch. Lieber drucken? PDF über QR-Code S. 89.



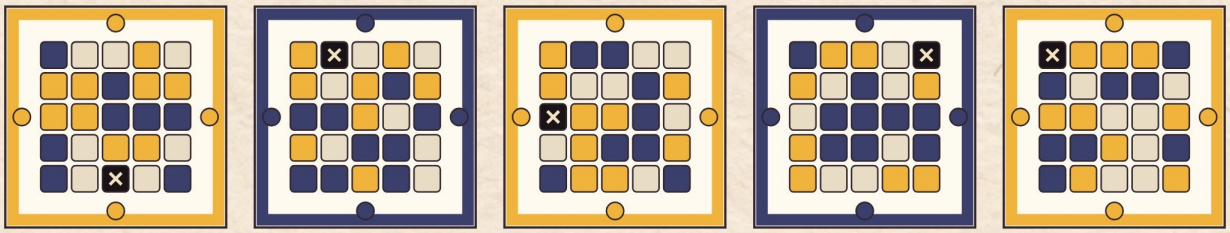
Codewort · Bastelbogen

40 Wortkarten mit 80 Wörtern (Rückseite = zweites Wort), 5 Schlüsselkarten, 26 Marken statt Steinen und Kegeln

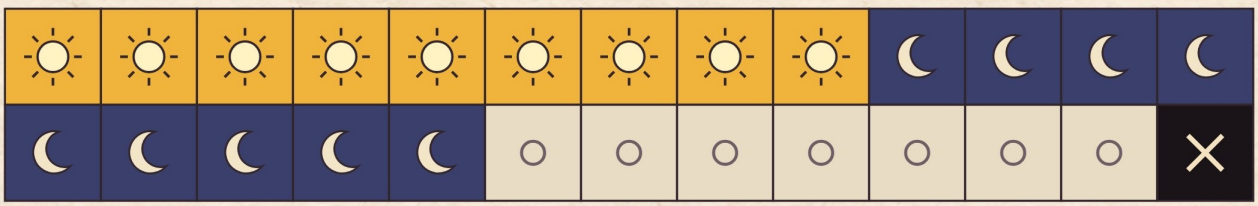
WORTKARTEN · VORDERSEITE

Schloss **Schloss**	Bank **Bank**	Birne **Birne**	Leiter **Leiter**	Kiefer **Kiefer**
Tor **Tor**	Strauß **Strauß**	Mutter **Mutter**	Ball **Ball**	Feder **Feder**
Blatt **Blatt**	Hahn **Hahn**	Schimmel **Schimmel**	Stern **Stern**	Brücke **Brücke**
Zug **Zug**	Krone **Krone**	Maus **Maus**	Pflaster **Pflaster**	Steuer **Steuer**
Hering **Hering**	Kater **Kater**	Flügel **Flügel**	Ente **Ente**	Decke **Decke**
Gericht **Gericht**	Glas **Glas**	Schnecke **Schnecke**	Netz **Netz**	Läufer **Läufer**
Bogen **Bogen**	Fliege **Fliege**	Nagel **Nagel**	Raute **Raute**	Absatz **Absatz**
Note **Note**	Welle **Welle**	Schlange **Schlange**	Wurzel **Wurzel**	Schale **Schale**

SCHLÜSSELKARTEN · NUR FÜR HINWEISGEBER



MARKEN · SONNE, MOND, STAMMKUNDEN, SCHATTEN



Mantel **Mantel**	Hut **Hut**	Messe **Messe**	Erde **Erde**	Kiwi **Kiwi**
Pony **Pony**	Atlas **Atlas**	Löwe **Löwe**	Turm **Turm**	Pinsel **Pinsel**
Kapelle **Kapelle**	Riegel **Riegel**	Schirm **Schirm**	Kamm **Kamm**	Linse **Linse**
Zelle **Zelle**	Rolle **Rolle**	Tafel **Tafel**	Taste **Taste**	Schuppen **Schuppen**
Bund **Bund**	Strom **Strom**	Kerze **Kerze**	Laster **Laster**	Ring **Ring**
Funke **Funke**	Drache **Drache**	Hafen **Hafen**	Insel **Insel**	Gold **Gold**
Spinne **Spinne**	Koch **Koch**	Stuhl **Stuhl**	Wanze **Wanze**	Pass **Pass**
Rad **Rad**	Platte **Platte**	Zylinder **Zylinder**	Horn **Horn**	Quelle **Quelle**

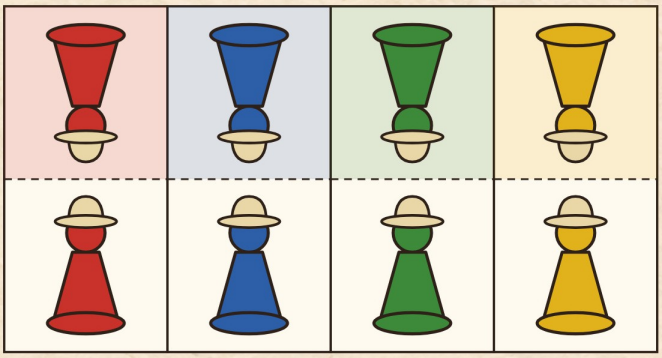
5 cm · in Originalgröße (100 %) drucken · Codewort, Rückseite

BOGEN · SPIEL 12

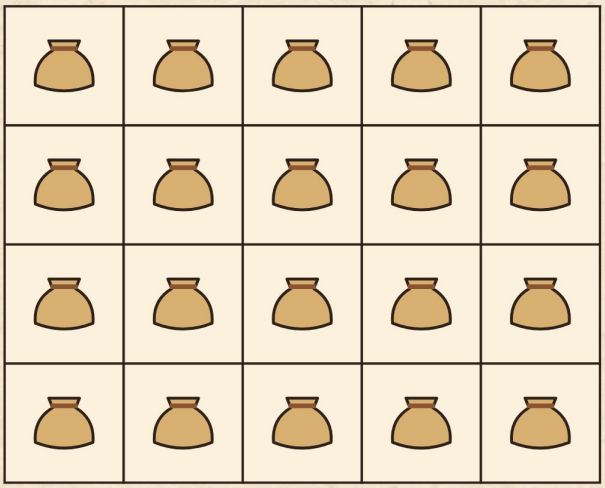
Ins Unbekannte · Bastelbogen

Alles für eine Partie, auch ohne Säckchen · am besten vorher auf dünnen Karton kleben

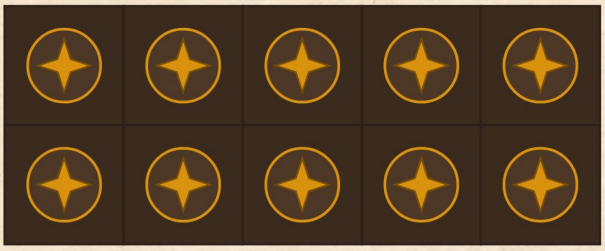
FORSCHERFIGUREN



PROVIANT · 20



FUNDSTÜCKE · 10

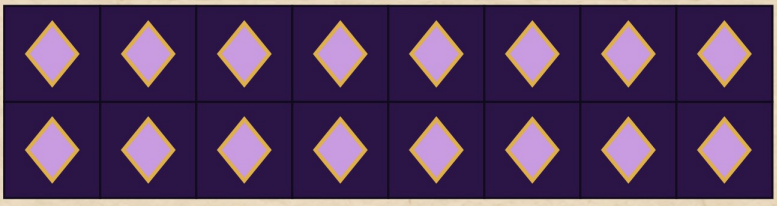


BOGEN · SPIEL 13

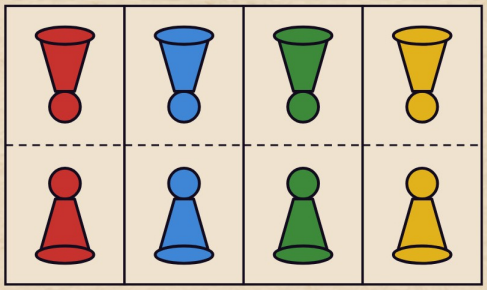
Tiefenlauf · Bastelbogen

16 Splitter (statt der dunklen Steine), 4 Figuren, Schmiedekarten · gerade Schnitte

SPLITTER



RUNA · FENN · HERZEN · MONSTER



BEIM SCHMIED

4 ◆ · DAUERHAFT **Glutklinge** Runas 5 trifft wie eine 6.	4 ◆ · DAUERHAFT **Funkenamulett** Fenns Schild hält 2 Schaden ab.	2 ◆ · BELIEBIG OFT **Heiltrank** +2 Herzen, sofort (höchstens 15).	2 ◆ · BELIEBIG OFT **Heiltrank** +2 Herzen, sofort (höchstens 15).

Wer mehr will: Runa und Fenn erleben ihr ganzes Abenteuer in „Rücken an Rücken · Der Nachtschlund“, einem Würfelabenteuer für zwei mit drei Etagen voller Monster.

KOPIERVORLAGE · SPIEL 5

Ermittlerbogen

Kommissar · Kaltenhafen, November 1952 · Ermittler: _____

Ich · Mitspieler →							
PERSONEN							
Vera Lind							
Direktor Kessler							
Paul Brenner							
Hinnerk Jessen							
Elias Wendt							
Margarethe Laaken							
WERKZEUGE							
Briefbeschwerer							
Schiffstau							
Giftfläschchen							
Spitzer Schirm							
Hafenhaken							
Seidenschal							
ORTE							
Grandhotel							
Bahnhof							
Lichtspielhaus							
Druckerei							
Blauer Salon							
Pfandhaus							
Stadttheater							
St. Nikolai							
Hafenmole							

Erste Spalte: ich, daneben die Namen der Mitspieler. × = dieser Mitspieler hat die Karte · – = hat sie nicht · ? = hat vielleicht eine der drei. Mehr Bögen: Kopie oder PDF über den QR-Code S. 89.

5 cm · in Originalgröße (100 %) drucken · Ermittlerbogen

KOPIERVORLAGE · SPIEL 6

Fluchtprotokoll

RUNDE	STATION	KARTE	
0			
1			
2			
3			
4			AUFTAUCHEN
5			
6			
7			
8			
9			AUFTAUCHEN
10			
11			
12			
13			
14			AUFTAUCHEN
15			
16			

Zeile 0 = Versteck. Doppelzug: zweite Station klein daneben.
Nur der Schatten sieht dieses Blatt.

KOPIERVORLAGE · SPIEL 6

Fluchtprotokoll

RUNDE | STATION | KARTE |
0 1 2 3 4 AUFTAUCHEN 5 6 7 8 9 AUFTAUCHEN 10 11 12 13 14 AUFTAUCHEN 15 16

Zeile 0 = Versteck. Doppelzug: zweite Station klein daneben.
Nur der Schatten sieht dieses Blatt.

5 cm · in Originalgröße (100 %) drucken · Fluchtprotokoll

KOPIERVORLAGE · SPIEL 9

Lebensbuch

Name _____ Beruf _____

Gehalt ____ / ____ / ____

WAS	±	KONTO
Startgeld		

Familie ___ × 6 Haus ____ Konto ____

Summe _____

Rotes Konto zählt anderthalbfach gegen dich (aufrunden).
Seite voll? Auf einer zweiten Kopie weiterschreiben.

KOPIERVORLAGE · SPIEL 9

Lebensbuch

Name _____ Beruf _____

Gehalt ____ / ____ / ____

WAS ± KONTO

Startgeld

Familie ___ × 6 Haus ____ Konto ____

Summe _____

Rotes Konto zählt anderthalbfach gegen dich (aufrunden).
Seite voll? Auf einer zweiten Kopie weiterschreiben.

5 cm · in Originalgröße (100 %) drucken · Lebensbuch