



Kojak Detective Game – Arrow Games 1975

EINLEITUNG:

Das Spiel kann entweder mit 2,3 oder 4 Kripobeamten des Manhattan Süd Bezirks gespielt werden, die jeweils gemäß den Meldungen und Anweisungen des KOJAK-Teams handeln.

4 Akten von Schwerverbrechen sind gerade im Süden Manhattans geöffnet worden und Frank McNeil, der Chefermittler hat die Fälle an Lt. Theo Kojak und seine Männer Crocker, Sapperstein und Stavros übertragen: Die ROTE AKTE (RED FILE) behandelt einen Banküberfall, die GELBE AKTE (YELLOW FILE) befasst sich mit einem Fall von politischer Bestechlichkeit, die BLAUE AKTE (BLUE FILE) beinhaltet eine Serie von bravourös ausgeführten Diebstählen von Hochstaplern und die GRÜNE AKTE (GREEN FILE) gehört zu einem Unterweltmord.

ZIEL DES SPIELS:

Ziel des Spiels ist es, die meisten Verhaftungen auszuführen. Der Gewinner ist der Spieler, der die meisten der 4 Kriminellen des Spiels verhaftet. Wenn nach der letzten Verhaftung Gleichstand herrscht, gewinnt der Kripobeamte, der als erster seine 2 Autos auf dem Parkplatz des Hauptquartiers abstellt.

INHALT:

Spielbrett, 4 Paar Einsatzwagen, 4 Verbrecher, 20 „FALLE“-KARTEN (TRAP CARDS) (inkl. 3 KOJAK KARTEN), 16 KONTAKT-KARTEN (CONTACT CARDS), 1 Würfel und 4 Haftbefehle (Warrant cards).

AUFBAU DES SPIELS:

Löse vorsichtig die KONTAKT (CONTACT)- und FANG (TRAP)-Karten sowie die Haftbefehle (Warrant cards).

Mische jeden Stapel und lege ihn umgedreht auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielbrett.

Falte die Haftbefehle (Warrant cards) und lege sie in das Polizei-Hauptquartier (Police HQ) in Manhattan Süd.

Stelle jeden Kriminellen auf das Feld mit dem schwarzen Punkt des jeweilig farblich passenden Tatortes (LOCATION), d. h. Bank, Stadthalle, Club oder Hotel.

Jeder Ermittler wählt 2 Einsatzfahrzeuge derselben Farbe und stellt sie auf den DOWNTOWN Parkplatz.



SPIELVERLAUF:

Es wird reihum gewürfelt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gewürfelt.

Das erste Ziel ist der CONTACT CARD ROOM, in dem jeder Spieler seinen Auftrag erhält.

Hierzu bewegt jeder eines seiner Fahrzeuge vom DOWNTOWN Parkplatz gemäß geworfener Augenzahl. Die Autos bewegen sich in die durch die Pfeile angezeigte Richtung und können nur rücksetzen, wenn eine 6 geworfen wird – dies gilt auch nur für 6 Felder (Kehrtwenden sind nicht erlaubt). Ein Auto kann nicht überholen, wenn ein Feld von 2 Fahrzeugen besetzt ist, die in dieselbe Richtung fahren und muss auf dem Feld dahinter warten, bis wenigstens eine Fahrbahn (wieder) frei ist.

In dieser Phase des Spiels hat das Betreten eines TRAP CARD Felds keine Bedeutung.

Ein Spieler kann eine TRAP CARD nur ziehen, nachdem er eine CONTACT CARD gezogen hat, die ihm eine konkrete Anweisung diesbezüglich erteilt hat.

Um in den CONTACT ROOM zu gelangen, muß die erforderliche Augenzahl genau gewürfelt werden.

Beim Betreten des Raums nimmt der Spieler die oberste Karte des Stapels auf – diese gibt an, mit welchem Fall der Ermittler betraut ist (RED FILE, BLUE FILE etc.) und damit die Farbe des Tatortes, in dem der Ermittler verbleibt, bis eine Verhaftung erfolgt ist. (Sollte ein Spieler eine Farbe ziehen, die bereits vergeben ist, aber für die noch kein Haftbefehl ausgestellt wurde, legt er diese unter den Stapel und zieht eine weitere Karte. Wenn bereits ein Haftbefehl ausgestellt wurde, muss er sich an der Jagd nach demselben Verbrecher beteiligen).

Der Spieler bewegt jetzt sein erstes Fahrzeug - gemäß gewürfelter Augenzahl - zum Standort des Verbrechers und nimmt eine Überwachungsposition auf dem Parkplatz ein, der dem Täter am nächsten liegt (um auf den Parkplatz zu gelangen, ist es nicht erforderlich, die exakte Augenzahl zu würfeln).

Nachdem dies erreicht ist, kann der Spieler mit dem zweiten Fahrzeug vom DOWNTOWN Parkplatz losfahren. Dessen Nahziel ist der Parkplatz des Hauptquartiers (HQ car park), wo ein Haftbefehl (WARRANT CARD) abgeholt werden kann. (Der Haftbefehl muss dieselbe Farbe haben, wie der Einsatzwagen).

Wenn das zweite Einsatzfahrzeug den Parkplatz des Hauptquartiers erreicht hat, kann der Spieler seinen Haftbefehl aufnehmen und ihn am Einsatzort ablegen, in dem er seine Überwachung durchführt. Der Haftbefehl muss lokal vorliegen, damit der Verbrecher verhaftet oder eines der Fahrzeuge (gemäß gewürfelter Augenzahl) bewegt werden kann.



TRAP CARDS:

Die Aufgabe des KOJAK Teams ist es, den Verbrecher auf den roten Bereich des Rings zu manövrieren, damit die Einsatzkräfte der Fahrzeuge eine Verhaftung vornehmen können. Dies geschieht mittels den TRAP CARDS, die den Fortschritt der KOJAK Einsatzkräfte bei der Fahndung der jeweiligen Fälle dokumentieren. Ein Spieler hat Zugang zu den TRAP CARDS, sobald er einem Auftrag zugewiesen wurde.

Der Spieler, der auf ein TRAP CARD Feld mit genauer Augenzahl kommt, nimmt die oberste Karte des TRAP CARD Stapels auf und befolgt deren Anweisung(en). Wenn er die Weisung erhält, einen bestimmten Verbrecher gemäß der Aktenlage zu bewegen (z.Bsp. „Bewege den gelben Verbrecher 3 Felder weiter“), muß er diese befolgen, unabhängig davon, ob es sich um den Fall handelt, mit dem er selbst betraut worden ist. Wenn der Spieler eine KOJAK Karte zieht, landet sein eigener Verbrecher automatisch auf dem roten Segment, bereit, um verhaftet zu werden. Nachdem die Anweisungen der TRAP CARD ausgeführt wurden, wird sie unter dem Stapel abgelegt.

VERGAFTUNG:

Ein Verbrecher kann nur dann verhaftet werden, wenn er im roten Segment des Kreises steht, eines der Einsatzfahrzeuge auf das LOCATION ENTRANCE Feld („Tatort-Eintritts“-Feld) kommt (das durch Handschellen markiert ist) und der Haftbefehl vorliegt.

ANKLAGE:

Wenn die Verhaftung erfolgt ist, kann der Verbrecher aus dem Spiel genommen und angeklagt werden. Der Haftbefehl (Police Warrant Card) wird an das Polizei-Hauptquartier zurückgegeben, die CONTACT CARD wird im CONTACT CARD ROOM unter den Kartenstapel gelegt.

Der Spieler, dessen beide Einsatzfahrzeuge im Verkehr gehalten werden, bewegt eines davon in Richtung des CONTACT CARD ROOMS, in dem er einen neuen Auftrag abholt und sofort zum neuen Einsatzort weiterzieht. Einmal an seinem neuen Überwachungsstandort angekommen, kann der Spieler sein zweites Fahrzeug zum Polizeihauptquartier entsenden, um einen neuen Haftbefehl abzuholen. (Aus strategischen Gründen sollte ein Spieler eines seiner Fahrzeuge so nah wie möglich am Hauptquartier halten).

Wenn ein Spieler einem Fall zugeteilt wird, in dem bereits eine Verhaftung erfolgt ist, kann er weiter aus dem Kartenstapel aufnehmen, bis er einen Fall erhält, der noch unbearbeitet ist.

Wenn ein Spieler an einen Tatort kommt, an dem bereits ein Haftbefehl vorliegt, kann er seinen eigenen beiseite legen und sich an der Jagd nach dem Kriminellen beteiligen.

Kurzversion des Spiels:

Alternativ zum Vorgenannten kann derjenige Sieger sein, der als erster eine Verhaftung vornimmt. Alle Spielregeln bleiben gleich.