

EVERY BODY LIES



DETECTIVE
ERMITTLUNGSSYSTEM

Kriminelle sind ein abergläubischer und feiger Haufen? Wenn es doch nur so einfach wäre ...

Jeden Tag wird jemand zum Schweigen gebracht. Gier und Korruption fließen in den Adern der Autoritäten, aber wir lächeln und geben unsere Stimme den Gesichtern, die uns am meisten versprechen.

Jeden Tag wird eine neue Lüge erzählt. Gotham Citys Stadtbild spiegelt die Bürger wider, die es ihr Zuhause nennen – Bürger, die von der Stadt großgezogen und zu Verbrecherfürsten, Mitläufern und der unterdrückenden Elite geformt wurden.

Diejenigen, die einst abergläubisch und feige waren, sind mutig geworden – frei von Angst, Freundlichkeit und Ehrlichkeit. Wir alle belügen uns, dass ein Symbol in der Lage sein wird, uns zu retten.

Warren Spacey, Gotham City™ Gazette

BATMAN™: Everybody Lies ist ein Spiel mit einer fesselnden Geschichte. Ihr werdet von Jim Gordon™ rekrutiert, um Fälle zu untersuchen, die außerhalb des Wirkungsbereichs des Gotham City™ Police Department liegen. Ihr spielt jeweils einen von vier möglichen Charakteren: den altgedienten Polizeibeamten Harvey Bullock™, die leidenschaftliche Journalistin Vicki Vale™, den abgehalfterten Journalisten Warren Spacey oder die gerissene Diebin Selina Kyle alias Catwoman™. In jeder Episode müssen die Spieler zusammenarbeiten und gleichzeitig versuchen, ihre eigenen persönlichen Ziele zu erreichen. Ihr reist durch Gotham City: vom düsteren Untergrund bis zu den geschäftigen Büros der Gotham City Gazette. Nehmt euch alle Zeit, die ihr braucht, aber denkt daran, dass Gotham City die Heimat des besten Ermittlers der Welt ist. Nach jeder Episode füllt ihr einen Abschlussbericht aus und werdet sowohl nach der Zeit, die ihr gebraucht habt, als auch nach den Geheimnissen, die ihr aufgedeckt habt, beurteilt.

SPIELMATERIAL

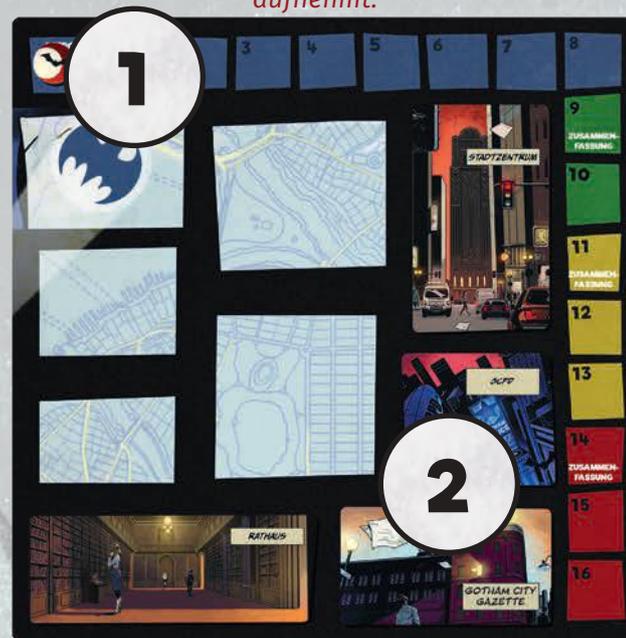
WICHTIG: DIESES SPIEL IST VOLLER GEHEIMNISSE – DECKT KEINE SPURENKARTEN, SZENENKARTEN, INTROS ODER ÄHNLICHES MATERIAL AUF UND SCHAUT ES EUCH NICHT AN, BIS IHR VOM SPIEL DAZU AUFGEFORDERT WERDET.

- 4 Spurenkartendecks (insgesamt 85 Karten)
- 1 Szenenkartendeck (31 Karten)
- 1 Kartendeck zu persönlichen Zielen (27 Karten)
- 4 Sets aus Intros (in 4 Umschlägen mit den Bezeichnungen **#00**, **#01**, **#02**, **#03**)
- 1 Ermittlungsmarker
- 1 Standortmarker
- 1 Spielbrett
- 8 Ortstafeln
- 4 Charaktertafeln (mit Informanten auf der Rückseite)
- 3 Zugangsplättchen: 1 Behörden-Plättchen , 1 Batman-Plättchen , 1 Unterwelt-Plättchen
- 4 Charakterplättchen: 1 Bullock , 1 Catwoman , 1 Spacey , 1 Vale
- 10 Beweismittelplättchen

Hinweis: Der Vorrat aus Beweismittelplättchen ist unbegrenzt. Wenn sie euch während des Spiels ausgehen, könnt ihr einen beliebigen Ersatz verwenden.

- 1 Stadtplan von Gotham City
- 1 Spielanleitung

Um das Spiel zu spielen, loggt euch auf <https://playdetective.online/> ein.



SPIELAUFBAU

„Ihr werdet etwas bewirken. Oft nichts von Bedeutung, nichts Sichtbares. Aber es wird trotzdem wichtig sein. Tut es nicht für Ruhm oder Geld, das ist es, was ich euch sagen möchte. Tut es, weil es getan werden muss. Tut es, um eure Welt besser zu machen.“

- Jim Gordon

1. Legt das Spielbrett in die Mitte des Spielbereichs, in Reichweite aller Spieler, und legt den auf das Feld „Intro“ der Ermittlungsleiste.
2. Legt die Ortstafeln „Rathaus“, „Gotham City Gazette“, „GCPD“ und „Stadtzentrum“ auf die entsprechenden Bereiche des Spielbretts.
3. Legt die restlichen Ortstafeln, Charakter-, Zugangs- und Beweismittelplättchen neben das Spielbrett.
4. Jeder Spieler wählt einen Charakter und legt seine Charaktertafel vor sich ab.
5. Nicht gewählte Charaktere werden auf die Informanten-Seite gedreht und bereitgelegt.
6. Legt das Spurenkartendeck mit der Abdeckkarte nach oben neben das Spielbrett.
7. Legt das Szenenkartendeck mit der Abdeckkarte nach oben neben das Spielbrett.
8. Legt das Deck zu den persönlichen Zielen mit der Abdeckkarte nach oben neben das Spielbrett.
9. Besorgt euch Stifte und Papier, um euch Notizen zu machen.
10. Loggt euch auf der Website ein und wählt die Episode aus, die ihr spielen möchtet.
11. Ihr seid nun bereit, anzufangen! Lest das bzw. die entsprechende(n) Intro(s) zu der gewählten Episode, folgt den Anweisungen – und macht euch an die Arbeit!

Batman: Everybody Lies besteht aus 4 Episoden (0, 1, 2, 3), beginnend mit einem Prolog. Beginnt eure Geschichte mit dem Intro, das oben links mit „0“ markiert ist.

Der Prolog ist speziell dafür gedacht, euch mit dem Spiel vertraut zu machen. Er ist viel kürzer und einfacher als die nachfolgenden Episoden. Beginnt mit dem Prolog, um das Spielprinzip kennenzulernen, bevor ihr euch in die komplexeren Episoden stürzt.

Der Prolog ist euer erster Schritt in die Welt von Gotham City. Betrachtet ihn als eine Art Aufwärmübung – als einen einfachen Übeltäter, mit dem ihr fertig werden müsst, bevor ihr es mit der berühmten Schurkengalerie aufnehmt.

SPIELBRETT

Ermittlungsleiste

Die Ermittlungsleiste zeigt an, wieviel Zeit ihr noch habt, bevor die aktuelle Episode endet. Jede Spur, die ihr aufdeckt, bringt euren  auf dieser Leiste voran.

Die Leiste besteht aus 4 verschiedenfarbigen Abschnitten. Die Position des  am Ende des Spiels ist wichtig für die Bewertung, wie effizient eure Ermittlung war (siehe Ende des Spiels, Seite 7).

Zusammenfassungsfelder

Die Zusammenfassungsfelder erinnern euch daran, das Spiel kurz zu unterbrechen und euren bisherigen Fortschritt zu besprechen. Es ist wichtig, diesen Moment zu nutzen, um gemeinsam eure Ideen, Annahmen und Schlussfolgerungen in Bezug auf die Ziele der Episode zu diskutieren. Denkt daran, dass ihr ein Team seid und die Meinung jedes Einzelnen wichtig ist – in Gotham City ist kein Platz für Engstirnigkeit! Nehmt euch die Zeit, die Beiträge aller zu berücksichtigen.

Orte

Das Spielbrett besteht aus insgesamt 8 Orten, die ihr bei der Verfolgung von Spuren besuchen könnt: 4 Orte stehen zu Beginn des Spiels zur Verfügung (GCPD, Stadtzentrum, Rathaus und Gotham City Gazette) und es gibt 4 Orte, zu denen ihr euch im Laufe des Spiels Zugang verschaffen müsst (den Untergrund, das Blackgate-Gefängnis, das Arkham Asylum™ und die Bathöhle).



INTROS

Die Episoden 1, 2 und 3 enthalten jeweils ein spezielles Intro für jeden Charakter (mit einem Portrait vom jeweiligen Charakter) sowie ein Intro für die gesamte Task Force. Zunächst wird jedes Charakterintro von dem Spieler, der den jeweiligen Charakter ausgewählt hat, in Ruhe durchgelesen. Danach wird das Task-Force-Intro allen Spielern laut vorgelesen. (Für den Prolog gibt es nur ein einziges Intro, das ihr laut vorlest.)

Jedes der Intros setzt sich wie folgt zusammen:

Einleitende Geschichte

Dies ist die anfängliche Handlung, die die Gesamtsituation darstellt, in der sich die Charaktere und die Task Force befinden.

Ziele (Persönliche Ziele oder Hauptziele)

In jedem Charakterintro erhalten die Spieler ein persönliches Ziel, das sie während der aktuellen Episode erreichen wollen. Diese Ziele könnt ihr den anderen mitteilen oder geheimhalten. Das Intro der Task Force gibt ein Hauptziel vor, das ihr gemeinsam erreichen wollt.

Harvey Bullock und Catwoman haben viel gemeinsam, auch wenn das keiner von beiden je zugeben würde. Wie sie habt auch ihr eure eigene Art, Dinge zu tun – eure eigenen Motive. Es steht euch frei, eure persönlichen Ziele geheim zu halten, darüber zu lügen oder offen und ehrlich über sie zu reden. Eure persönlichen Ziele gehören euch und ihr könnt damit umgehen, wie ihr wollt.

Weitere Spuren

Dies sind die ersten Spuren der aktuellen Episode, die ihr verfolgen könnt (siehe Spuren, Seite 5).

Hinweis: Die Intros können auch besondere Regeln enthalten, die zu befolgen sind, oder Anweisungen. Diese leiten euch an, bestimmte Akten in der Online-Datenbank zu lesen (siehe Anweisungen, S. 6).

„Du versuchst, dem Wahnsinn mit Logik zu Leibe zu rücken. Doch du könntest genauso mit einer Fackel nach der Dunkelheit suchen.“

- Jervis Tetch™



CHARAKTERE



Charakter-Seite

Die Charaktere, die ihr auswählen könnt, sind Teil von Jim Gordons Task Force. Sie untersucht Fälle in Gotham City, die nicht in den Zuständigkeitsbereich des GCPD (Gotham City Police Department) fallen. Die Charaktere verfügen über Fähigkeiten und haben persönliche Ziele, die sie erfüllen wollen.

Jeder Charakter hat Fähigkeiten, die durch das Ausgeben von Beweismittelplättchen aktiviert werden können.

Die Charaktere, die ihr nicht auswählt, sind Informanten. Sie haben ähnliche Fähigkeiten wie die Charaktere und helfen euch in den Episoden.



Informanten-Seite

INFORMATIONSPLÄTTCHEN

Um in Gotham City zu überleben und eure Ziele zu erreichen, braucht ihr Informationen – besser gesagt Informationsplättchen. Das sind Charakter-, Zugangs- und Beweismittelplättchen. Ihr verwendet Informationsplättchen während des Spiels, um Zugang zu Orten und Karten zu persönlichen Zielen zu erhalten. Ihr solltet während des Spiels allerdings sparsam mit Informationsplättchen umgehen – Gotham City ist keine allzu freundliche oder ehrliche Stadt und ihr gelangt nur spärlich an Informationen.

Zugangsplättchen



Es gibt 3 verschiedene Arten von Zugangsplättchen: Behörden-Plättchen , Unterwelt-Plättchen , und Batman-Plättchen . Diese Plättchen gebt ihr aus, um Zugang zu bestimmten Orten zu erhalten.

Zugangsplättchen gehören allen Spielern. Ihr bewahrt sie in einem gemeinsamen Vorrat auf – eurem „Informationspool“. Sie können von jedem Spieler verwendet werden, um bestimmte Orte zu besuchen, wenn er Spuren folgt.

Charakterplättchen



Jeder Charakter kann jederzeit während des Spiels sein eigenes Charakterplättchen nehmen, indem er 1 Beweismittelplättchen ausgibt. Ihr verwendet Charakterplättchen, um im Laufe des Spiels Karten zu persönlichen Zielen zu erhalten, die euch helfen, die persönlichen Ziele eurer Charaktere zu erreichen.

Ein Charakterplättchen gehört immer dem Spieler, der den zugehörigen Charakter spielt. Sie können von diesem Spieler ausgegeben werden, um Karten zu dessen persönlichen Zielen zu erhalten.

Beweismittelplättchen



Beweismittelplättchen erhaltet ihr durch das Verfolgen bestimmter Spuren. Ihr könnt sie ausgeben, um Charakterplättchen und Zugangsplättchen zu erhalten.

Beweismittelplättchen gehören allen Spielern und werden in eurem gemeinsamen Informationspool aufbewahrt. Im Laufe des Spiels müsst ihr zusammen entscheiden, wofür ihr sie ausgeben wollt.

KARTEN ZU PERSÖNLICHEN ZIELEN

Dieses Deck (A bis Z) enthält Teile der Handlung, mit denen die persönlichen Ziele der Charaktere erfüllt werden können. Im Laufe des Spiels werdet ihr viele Gelegenheiten haben, Karten zu den persönlichen Zielen eures Charakters zu erhalten, indem ihr Charakterplättchen ausgibt. Ihr könnt jedoch keine Karten zu den persönlichen Zielen der Informanten erhalten.

Steht ihr vor der Wahl, ein Charakterplättchen auszugeben, um eine solche Karte zu erhalten, müsst ihr euch sofort entscheiden, sobald ihr diese Anweisung seht. Ihr könnt später nicht mehr zu dieser Option zurückkehren.

Diese Karten zeigen oft die gleichen Anweisungen und Symbole wie die Spurenkarten und folgen den gleichen Regeln.

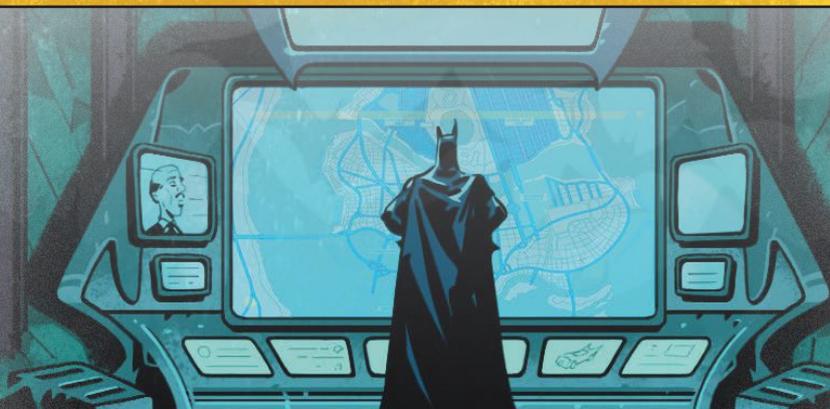
SZENENKARTEN



Dieses Deck (1 bis 30) stellt die Szenen dar, die ihr auf eurem Weg durch die Episoden erlebt. Diese Karten können versteckte Hinweise enthalten und erwecken die Geschichte zum Leben.

Ein Beispiel: Die Spieler haben 2 Beweismittelplättchen. Bullock möchte 1 Beweismittelplättchen ausgeben, um sein Charakterplättchen zu erhalten und sein persönliches Ziel zu verfolgen. Die Spieler haben gerade auch eine vielversprechende Spur im Arkham Asylum aufgedeckt, aber Catwoman müsste 2 Beweismittelplättchen ausgeben, um das Batman-Zugangsplättchen nehmen zu können, damit sie dieser Spur folgen kann. Die Spieler müssen besprechen, was sie tun wollen.

Gordon meinte, ihr müsst zusammenarbeiten, aber er hat nie gesagt, dass ihr euch vertragen müsst!



SPIELABLAUF



„Das Leben ist voller Fragen, nicht wahr, Batman? Auch wenn ich sie natürlich lieber als Rätsel betrachte.“

- Der Riddler

Der Zweck von Gordons geheimer Task Force ist ganz einfach: Sie soll die Lügen entwirren, den Spuren folgen und für Gerechtigkeit in Gotham City sorgen.

Ihr beginnt jede Episode mit einem Intro, das erste Spuren liefert, die ihr verfolgen könnt.

SPUREN



SPURENKARTEN

1

#107

UNTERGRUND

2

3

BULLOCK

4

Erreichst das verfallene Krankenhaus in Old Gotham. Es steht seit Jahren nachdem ein Mächtigen-Super-Marke die Hälfte der Anlage in die Luft gejagt hatte. Jetzt ist es einer von mehreren Stützpunkten von Ortegas Bande, die gemeinhin als „The Kids“ bekannt ist. Obwohl sie obdachlose Kinder rekrutiert, um Taschendiebstähle zu begehen und Informationen zu sammeln, ist der größte Teil der Bande aus Erwachsenen, die alle einen einsamen Hintergrund haben – Gotham Citys Waisenhaus-Kindergartens.

Du betrittst das Gebäude durch einen zerstörte Eingangstür, die von zwei moosbewachte Wachen bewacht wird. Du gehst an einigen Kindern vorbei, die sich an Feuerstellen wärmen. Dahinter siehst du eine Gruppe von Bandenmitgliedern, die Informationen und Beute von den letzten Überfällen austauschen. Viele von ihnen werfen dir feindselige Blicke zu, obwohl du dein Bestes getan hast, heute mal nicht auszusehen wie ein Polizist. Einige von ihnen verstecken diskret ein paar Fläschchen mit einer lila Flüssigkeit in ihren Taschen. Sarah erwartet dich im obersten Stockwerk und starrt durch ein gesprungenes Fenster auf den Hof des Krankenhauses.

NIMM SZENE 8

5

LIES: AKTE@

NIMM 1



Sieh dich noch einmal im Stützpunkt um, um zu sehen, was in Ortegas Bande vor sich geht - LIES KARTE G

ZAHLE 1



WEITERE SPUREN:

• Bitt

6

anes Haus anzusehen

1. Einzigartige Kartenummer, über die ihr an diese Karte gelangt.
2. Ort: In Gotham City gibt es viele Orte, die ihr besuchen könnt. Jede Spur ist mit einem Ort verbunden.
3. Charakterporträt: Jede Karte wird aus der Perspektive von einem der 4 Charaktere beschrieben.
4. Text der Spurenkarte: Dieser Text beschreibt die Situation, in der ihr euch befindet, und liefert euch Erkenntnisse, um eure Ziele zu erreichen.
5. Verschiedene Anweisungen wie **Lies: Akte@**, **Nimm** und **Zahle**.
6. Weitere Spuren, die ihr verfolgen könnt, zusammen mit einer Beschreibung, worum es dabei geht.

Spuren stellen euch vor verschiedene Situationen, wie z. B. die Untersuchung verdächtiger Bereiche, die Befragung von Einwohnern von Gotham City und die Suche nach Antworten. Jede Spur enthält wichtige Informationen, also lest sie aufmerksam – in ihnen steckt alles, was ihr zum Erreichen eurer Ziele braucht.

Der Riddler wird nicht aus dem Schatten treten und euch die Antworten verraten. Ra's al Ghul™ wird seine Geheimnisse nicht einfach so preisgeben und Bane™ wird die Details seines Masterplans nicht verraten – die Lösungen für eure Ziele stehen nicht direkt auf den Karten – ihr müsst sie herauslesen!

Einer Spur folgen

Habt ihr eine Spur gefunden, die ihr verfolgen möchtet, führt die folgenden Schritte aus:

1. Wählt aus den euch zur Verfügung stehenden Weiteren Spuren eine aus, der ihr folgen möchtet.
2. Beahlt alle Kosten, die für den Ort anfallen, dreht die Ortstafel um und legt den Standortmarker auf den entsprechenden Ort auf dem Spielbrett (siehe Orte, Seite 6).
3. Rückt den auf der Ermittlungsleiste **1 Feld** vor.
4. Wenn zusätzliche Kosten anfallen – zu erkennen am Schlüsselwort **Zahle** – müsst ihr das entsprechende Plättchen aus eurem Informationspool abwerfen.
5. Nehmt die Karte mit der angegebenen Nummer vom Spurenkartendeck, ohne dabei andere Karten anzusehen.
6. Lest den Text der Spurenkarte laut vor, sodass alle ihn hören können.
7. Befolgt alle Anweisungen auf der Karte (siehe Anweisungen, Seite 6).
8. Notiert alle neuen Weiteren Spuren, die ihr erhaltet.
9. Legt die Spurenkarte zum späteren Nachschlagen neben das Spielbrett.

Es spielt keine Rolle, ob der Charakter, der in einer Weiteren Spur genannt wird, von einem der Spieler gespielt wird. Ihr dürft immer allen Weiteren Spuren folgen, die ihr habt. Denkt daran, dass alle Charaktere, die ihr nicht auswählt, zu Informanten werden. Auch sie dürfen Spuren folgen. (Spielt z. B. niemand Bullock, aber besagt eine Weitere Spur, dass Bullock zum Blackgate-Gefängnis gehen muss, um Hinweise zu finden, könnt ihr dieser Spur trotzdem folgen.) Der einzige Unterschied zu den Charakteren, die ihr spielt, ist, dass ihr keine Karten zu den persönlichen Zielen der Informanten erhalten könnt.

Wenn ihr so schlau seid wie der beste Ermittler der Welt, dann wisst ihr, wie wichtig es ist, Notizen zu machen. Eure Notizen sind genauso wichtig wie Batmans umfangreiches Wissen über die berüchtigtsten Verbrecher von Gotham City!

Ihr dürft eine Spurenkarte erst dann ansehen und lesen, wenn sie als Weitere Spur auftaucht. Nachdem ihr einer Spur gefolgt seid, dürft ihr sie für den Rest des Spiels beliebig oft erneut lesen.

ORTE



Es gibt 8 Orte, die ihr beim Verfolgen von Spuren aufsuchen könnt:

4 Orte können kostenlos besucht werden, wenn ihr Spuren folgt: die Gotham City Gazette, das Rathaus, das GCPD und das Stadtzentrum.

4 Orte sind mit Kosten verbunden: der Untergrund, das Blackgate-Gefängnis, das Arkham Asylum und die Bathöhle.

Der Besuch des GCPD ist auf der Vorderseite kostenlos, kostet aber etwas, wenn ihr es aufsucht, wenn es inaktiv ist.

Findet ihr eine Weitere Spur, die zu einem Ort führt, der noch nicht auf dem Spielbrett liegt, sucht ihr diese Ortstafel heraus und legt sie mit der aktiven, farbigen Seite nach oben auf das Spielbrett.

Die Plättchen kommen mit der aktiven Seite ins Spiel. Sie zeigt 1 bestimmtes Zugangsplättchen als Grundkosten.

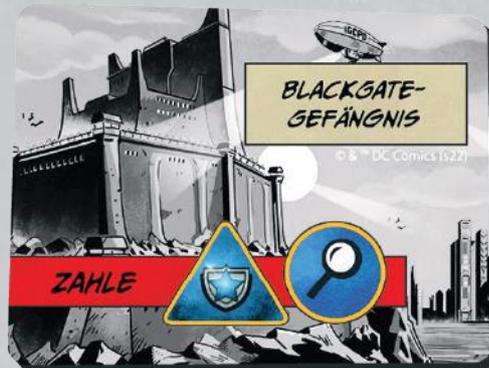
Um einer Spur zu folgen, die mit diesem Ort verbunden ist, müsst ihr das erforderliche Zugangsplättchen ausgeben und die Ortstafel auf ihre inaktive, schwarz-weiße Seite drehen. Anschließend dürft ihr die Spurenkarte lesen.

Sobald ein Ort inaktiv ist, wird er teurer: Er kostet nun 1 entsprechendes Zugangsplättchen und zusätzlich 1 Beweismittelplättchen.

Um einer Spur zu folgen, die mit einem solchen Ort verbunden ist, müsst ihr die erforderlichen Plättchen ausgeben und die Ortstafel auf die aktive, farbige Seite drehen. Anschließend dürft ihr die Spurenkarte lesen.



Aktive Seite



Inaktive Seite

ANWEISUNGEN



Spuren enthalten oft Anweisungen, die ihr befolgen müsst. Anweisungen fordern euch auf, bestimmtes Spielmaterial zu nehmen und/oder zu lesen. Enthält eine Karte mehrere Anweisungen, führt sie nacheinander der Reihe nach aus.

Umdrehen

Das Umdrehen-Symbol  zeigt an, dass der Text auf der Rückseite der Karte weitergeht. Dreht die Karte einfach um und lest weiter, wenn ihr dieses Symbol seht.

Nimm

Lautet eine Anweisung „Nimm Szene X“ oder „Nimm 1 “, nehmt ihr sofort die angegebene Szenekarte vom Szenekartendeck oder die angegebene Anzahl an Beweismittelplättchen. Denkt daran, dass ihr niemals andere Karten ansehen dürft, es sei denn, ihr werdet dazu aufgefordert.

Lies

Lautet eine Anweisung „Lies: Akte@XXX“ meldet euch auf der Website an, um auf die Akte zuzugreifen. Gebt auf der Website die angegebene Nummer ein und schon erscheint die angeforderte Information.

Lautet eine Anweisung: „Lies Karte X“, sucht die entsprechende Karte zu persönlichen Zielen heraus, lest euch den Text auf ihr durch und folgt gegebenenfalls den Anweisungen.

Zum Beispiel: Robert folgt einer Spur mit der Anweisung „Lies: Akte@027“. Er ist bereits bei playdetective.online eingeloggt und hat die aktuelle Episode ausgewählt. Er gibt 027 in das Feld „Akte“ ein und drückt die Eingabetaste, um auf die Akte zuzugreifen.

DIE AKTION „ERMITTLUNG“



Manchmal ist die Verfolgung von Spuren nicht die einzige Option. Im Laufe des Spiels kann es sein, dass ihr die Aktion „Ermittlung“ ausführen müsst, um eure Ziele zu erreichen.

Um die Aktion „Ermittlung“ auszuführen, rückt ihr euren  um 1 Feld vor, um 2 Beweismittelplättchen zu nehmen. Das dürft ihr jederzeit tun und so oft ihr möchtet.

„Die Welt ergibt nur Sinn, wenn man sie dazu zwingt.“

- Batman

ENDE DES SPIELS

„... denkt daran, dass es immer noch den Wahnsinn gibt.
Der Wahnsinn ist der Notausgang.“

- Der Joker

Sobald der Ermittlungsmarker die grünen Felder (9–10) erreicht hat, ist es möglich, das Spiel zu beenden. Ab diesem Zeitpunkt dürft ihr das Spiel jederzeit beenden, wenn ihr das Gefühl habt, dass ihr genug Beweise und Informationen gefunden habt, um eure Ziele zu erreichen.

Die Ermittlungsleiste gibt an, wie gut ihr bei der aktuellen Episode vorankommt, und die verschiedenen Farben der Leiste zeigen an, wie ihr euch im Vergleich zu den bekannten Gesichtern von Gotham City schlägt.

Seht in der folgenden Tabelle nach, wie gut ihr im Vergleich abschneidet:

Grün (9–10)	Stattlich! Euer Verstand ist fast so beeindruckend wie die schwierigsten Rätsel von Edward Nigma.
Gelb (11–13)	Ordentlich. Ihr wärt anständige Detektives auf den Straßen von Gotham City.
Rot (14–16)	Bescheiden ... Hättet ihr das Sagen, würde Gotham City im Chaos versinken.

Am Ende jeder Episode müsst ihr auch euren Abschlussbericht an Jim Gordon ausfüllen. Um den Abschlussbericht auszufüllen, wählt „Abschlussbericht“ im Menü auf der Website aus.

Der Abschlussbericht besteht aus Fragen zu euren Zielen. Ihr werdet sowohl nach dem Hauptziel der Episode als auch nach dem persönlichen Ziel der einzelnen Charaktere gefragt. Jede richtige Antwort erhöht eure Punktzahl. Eure Punktzahl wird auch davon beeinflusst, wo sich euer Ermittlungsmarker auf der Ermittlungsleiste befindet. Sobald der Abschlussbericht fertig ist, erhaltet ihr eine Aufschlüsselung eurer Punktzahl und einen Rückblick auf die Episode.

STOPP!

Ihr wisst nun alles, was ihr braucht, um *Batman: Everybody Lies* zu spielen.

Was nun folgt, müsst ihr erst wissen, nachdem ihr die erste Episode abgeschlossen habt. Die folgenden Absätze beschreiben, wie ihr eine neue Episode beginnt und Episoden wiederholt.



NEUE EPISODE

Wenn ihr bereit seid, mit der nächsten Episode zu beginnen, folgt dem allgemeinen Spielaufbau (siehe Spielaufbau, Seite 2) und den Anweisungen aus dem Intro zur entsprechenden Episode.

EPISODEN WIEDERHOLEN

Wenn ihr eine Episode erneut spielen möchtet, legt ihr alle Spurenkarten nach ihren Nummern sortiert mit der Vorderseite nach oben ins Spurenkartendeck zurück. Zu welcher Episode eine Spurenkarte gehört, erkennt ihr an der ersten Zahl ihrer Nummer: Karte #123 gehört zum Beispiel zu Episode 1 und #220 zu Episode 2).

Beispiel: Wenn ihr gerade Episode 2 abgeschlossen habt und sie erneut spielen möchtet, nehmt alle Spurenkarten, die mit 2 beginnen, und legt sie in der richtigen Reihenfolge und mit der Vorderseite nach oben ins Spurenkartendeck zurück.

Wählt als Nächstes auf der Website aus, dass ihr die Episode zurücksetzen möchtet. Aber Achtung: Beim Zurücksetzen einer Episode werden alle Informationen und Fortschritte, die ihr gemacht habt, gelöscht – überlegt es euch also gut, ob ihr eine Episode zurücksetzen möchtet.

PORTAL GAMES

SPIELIDEE: Ignacy Trzewiczek, Weronika Spyra

STORY: Ignacy Trzewiczek, Weronika Spyra, Tyler Brown

ZUSÄTZLICHE ENTWICKLUNG DER STORY: Jakub Poczęty

GRAFIKDESIGN: Rafał Szyma, Mateusz Kopacz

COVERILLUSTRATION: Maciej Simiński

ILLUSTRATIONEN: Hanna Kuik, Maciej Simiński

SPIELANLEITUNG: Tyler Brown

AUSFÜHRENDE PRODUZENTEN: Grzegorz Polewka, Damian Mazur

PROJEKTLEITER: Marek Dąbrowski

ÜBERSETZUNG: Zuzanna Zalewska

LEKTORAT: Veronika Winter, Lisa Prohaska (Board Game Circus)

GENUINE ENTERTAINMENT

PRODUZENT UND MARKENMANAGER: Joe LeFavi



Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3 61169 Friedberg

Die Autoren danken den Testern und Redakteuren für ihre Hilfe bei der Entwicklung des Spiels.

Lieber Kunde, unsere Spiele werden mit größter Sorgfalt zusammengestellt. Falls in deinem Exemplar etwas fehlen sollte, bitten wir um Entschuldigung. Bitte teile uns dies über das Kundenservice-Formular auf unserer Website mit: portalgames.pl/en/customer-service

Veröffentlicht von: Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Polen.

© 2022 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

Alle Rechte vorbehalten.



BATMAN und alle damit verbundenen Charaktere und Elemente sind © & ™ DC Comics. WB SHIELD: © & ™ WBEL. (s22)

