

0. Spielbrett

- 2 Bereiche: New Angeles, Mond
- 6 Distrikte: 5 (farbige Ränder), Bohnenstange
- Schauplätze: Neben- und Haupt-Schauplätze
- Zugehörigkeit: Farbe
- Typ: vornehm, normal, heruntergekommen
- Zugang: frei, eingeschränkt (kostet mehr Zeiteinheiten)

1. Mörder

- zufällig [bzw. *Evil at the Estates*]: unten links
- Scene of the Crime-Marker in Mord-Schauplatz
- Day-Marker auf Kalender: 1. Tag, 1. Woche
- Lily Lockwell u. Jimmy the Snitch in angegebene Schauplätze für Woche 1
- Spezial-Regeln beachten

2. Verdächtige

- (# Spieler)+1 Verdächtige auf der Mörderkarte von oben abzählen und zugehörige Karten neben der Mörderkarte aufreihen
- **Mörder bei Spielende:**
 1. Alle verdeckten Indizien auf dem Verdächtigen umdrehen
 2. Bei jedem Verdächtigen alle Indizien mit dem (gleichen) **niedrigsten** Wert im Bereich der **starken** Beweise ablegen
 3. Bei jedem Verdächtigen alle Indizien mit dem (gleichen) **höchsten** Wert im Bereich der **schwachen** Beweise ablegen
 4. Für jeden Verdächtigen alle übrig gebliebenen Indizien addieren
 5. Bei jedem Verdächtigen jedes Meineid-Plättchen mit einem Alibi- oder Überraschungs-Plättchen paaren. Alle nicht gepaarten Meineid-Plättchen ablegen. Für jedes Alibi- oder Überraschungsplättchen, das nicht gepaart wurde, 5 vom Beweis-Gesamtwert **abziehen**, für jedes gepaarte Plättchen 5 **addieren**.
 6. Der Verdächtige mit dem höchsten Wert (egal ob 0 oder negativ) ist der Mörder. Bei Gleichheit gilt die Rangfolge auf dem Mörder-Blatt.

3. Detektive

Jeder Spieler erhält zufällig einen Detektiv und zugehörige Plättchen:

- Detektiv-Karte: **Infos und Zwielight-Status**
- Tip-Karte: **Hinweise und Spiel-Strategie**
- Detektiv-Figur: auf Schauplatz lt. Detektiv-Karte
- Zwielight-Karten (helle und dunkle): **helle helfen, dunkle behindern**
- Plot-Karte:
 - **persönliche Probleme des Detektivs**
 - **1 Plot pro Woche (Ausnahme Raymond): jeweils Start-Mitte-Ende-Karte**
 - **Ausgang je nach Anzahl guter und schlechter Last-Plättchen**
 - **Siegpunkte je nach Ausgang**
- Spezial-Karten: **spezielle Regeln, individuelle Vorteile**
- Helden-Marker: **Markierung diverser Status**
- Fahrzeug-Entfernungs-Messer: **maximale Entfernung zwischen zwei Schauplätzen, nicht zwischen Mond und Erde. (Von der Erde zum Mond oder umgekehrt nur mit Raumschiff oder mittels Bohnenstange.)**
- Erlaubnis-Marker: **für eingeschränkte Schauplätze**
- Zwielight-Marker: **mittleres Feld auf Zwielight-Anzeige der Detektiv-Karte**
- NPC-Status-Marker: **umdrehen wie auf Detektiv-Karte zu sehen**
- NPC-Vorteils-Marker: **zunächst nur als Vorrat: wie normale Vorteils-Marker einzusetzen — für jeweils 1 Vorteil**

4. Start-Indizien

- Verdächtige-Indizien-Marker auf Schauplatz entsprechend der Mörder-Karte
- Spieler nehmen physische und Dokumenten-Indizien und legen diese auf die Schauplätze entsprechend ihrer Detektiv-Karte (Farben beachten)

5. Beweis-Vorrat

- Beweis-Marker mischen und neben Spielbrett legen: **normale, Überraschungs-Zeuge, Meineid (siehe 2. Verdächtige, Mörder bei Spielende)**

6. Spezial-Plättchen-Vorrat

- Corp Favors..... Melange Mining (G7)
- Political Favors..... City Hall (A2)
- Society Favors..... Levy University (E1)
- Street Favors..... EastsideTenements (L3)
- Alibis..... Order of Sol (F8)
- Hits..... Humanity Labor (H1)
- Trauma..... Starlight Crusade (D1)
- Dropship Passes.. NAPD (I3)
- Baggage..... Castle Club (F4)

7. Puzzle Teile

Nach Typ trennen, verdeckt mischen und neben den Komplott-Bereich legen; von links nach rechts: Shift, Favor und Baggage. Je ein Hero-Marker von jedem Spieler neben die Shift-Teile.

- **Shift: Zwielight-Status eines beliebigen Spielers um 1 verändern**
- **Favor: Beliebigen Vorteil nehmen**
- **Baggage: Eine gute oder schlechte Last auf den Plot eines beliebigen Spielers**
- **Einige Teile haben spezielle Boni**
- **Komplott-Plättchen (5 Siegpunkte) für Komplettieren einer Reihe, Spalte, Diagonale aus 5 Puzzle-Teilen**
- **Siegpunkte am Ende für jeden Link einer Seite zu einem Komplott**

8. Hunch-Karten

- In schuldige und unschuldige aufteilen, nicht mitspielende Verdächtige entfernen, mischen und an jeden Spieler je eine schuldige und unschuldige Karte verdeckt austeilen
- Karte stets verdeckt halten
- Schuldig und unschuldig des selben Verdächtigen ist möglich: **Falls der Verdächtige eine Gesamt-Schuld besitzt, die um mindestens 5 höher ist als die eines jeden anderen, zählen beide Karten sowie ein zusätzlicher Bonus.**

9. Start Plots bestimmen

- Jeder Spieler nimmt seine 3 Startkarten (Raymond: 2; Caprice: ohne *Descent into Madness*), mischt diese und wählt eine als Start für Woche 1

10. Zwielight-Karten

- Helle und dunkle separat mischen, dunkle aufs Spielbrett zwischen Erde und Mond und helle neben seine Detektiv-Karte.
- Jeder zieht 2 helle von seinen und 1 dunkle vom linken Nachbarn

11. Ereigniskarten

- Generelle Ereigniskarten mischen und verdeckt aufs Spielbrett zwischen Erde und Mond
- Die drei Mörder-spezifischen Ereigniskarten entsprechend der Mörderkarte mischen und eine verdeckt auf den angegebenen Platz neben dem Spielbrett legen.
- Restliche Ereigniskarten wieder in die Schachtel

12. Erster Spieler

- Zufällig bestimmen
- Hero-Marker auf den Scene of the Crime-Marker
- 1. Spieler-Plättchen, Zeit-Karte und Zeit-Marker nehmen

13. Spezielle-Detektiv-Eigenschaften

- Caprice Nisei
 - Erlaubnis-Marker auf Jinteki (D3)
 - Sanity-Karte mit Hero auf +0
- Floyd 2X3A7C
 - Erlaubnis-Marker auf Haas-Bioroid (D7)
 - Direktor Haas-Favor
 - 3 Directive-Karten ins Spiel
- Louis Blaine
 - 2 Mr.-Li-Favors
 - 1 Sara-Favor
 - Mood-Karte: Bad Mood sichtbar
- Rachel Beckmann
 - 2 extra Zwielight-Karten, bel. eigene helle/fremde dunkle
 - Money-Karte mit Hero-Marker auf 2.000\$
- Raymond Flint
 - 1 dropship-Marker
 - *Wrapped Up in Himself*-Karte
 - 4 Memory-Karten mischen und an jeden anderen Spieler eine austeilen, restliche unbesehen in die Schachtel zurück

- 1., 2., ... Alle Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen
- (A), (B), ... Eine dieser Alternativen wählen bzw. eine Alternative ist gültig
- ◇, ◇, ... Alternativen, beliebig wählbar
- , ■, ... Zu beachten

Daytime: Nacheinander nutzt jeder seine Timeslots:

- Standard: 6 Ⓞ, ggfs. modifiziert (Floyd, Karten, Situation, ...)

◇ Bewegung [1 Ⓞ]

- Fahrzeug: nur innerhalb New Angeles oder Mond, Reichweite (zwischen Lokations-Symbolen) beachten; zwischen New Angeles und Mond nur über die Bohnenstange
- Raumschiff: Detektiv (inkl. Fahrzeug) zu **jeder** beliebigen Lokation
- Hinreichende Pausen machen, damit Gegner ggfs. Aktion ausführen kann
- Lokations-Qualität: vornehm [◆] (**darf** (eigene) helle Zwielficht-Karte ziehen) - normal [●] - heruntergekommen [▼] (**darf** dunkle Zwielficht-Karte (bel. Gegner) ziehen)
 - Ziehen einer Karte ist jeweils die erste Aktion und nur falls das Karten-Limit noch nicht erreicht ist
- Lokations-Typ: **religiös, bürgerlich, Wohnbezirk, geschäftlich, Nachtleben**
- eingeschränkt: Ohne Befugnis (auf der Lokation) 3 Ⓞ (statt 1 Ⓞ)

◇ Indizien sammeln [1 Ⓞ]

- Eigener Detektiv auf Lokation mit Indiz
- 1. Spieler rechts bewegt Indiz
 - Climax (letzte 2 Tage des Spiels): Indiz in die Schachtel legen
 - Sonst: Indiz zu neuer Lokation des selben (**Farb-)**Typs (nicht zwangsläufig gleiche Qualität); nicht im gleichen Gebiet wie dieser Spieler, nicht 2 Indizien in einer Lokation

2. Indiz nutzen

- Beweis auf Verdächtigen legen
 - Beweis-Plättchen (+5, ..., -4, Überraschung [-5], Meineid [kehrt Vorzeichen von 1 Überraschung oder 1 Alibi um] ziehen und verdeckt (oder offen) auf beliebigen, lebenden Verdächtigen in die **gleiche** Kategorie legen. Schwache bzw. starke Beweis-Felder beachten!
- Komplott aufdecken - Information aufdecken
 - Puzzle-Teil vom Stapel mit Helden-Plättchen ziehen
 - Helden-Plättchen zum am wenigsten wertvollen Stapel umsetzen
 - Falls Stapel aufgebraucht, ggfs. andere Helden umsetzen (vor bzw. — falls alle weiteren Stapel leer — zurück)
 - Vorteil des Puzzle-Stapels nutzen (Zwielficht-Level ändern bzw. Gefälligkeit nehmen bzw. gute/schlechte Last auf bel. Spieler-Handlung legen)
 - Puzzle-Teil abwerfen oder so legen, dass mindestens eine Linie eines Puzzle-Teils fortgeführt wird. Jede Linie von einer der 4 Seiten des Mittelteils zählt!
 - Etwaige Boni des Puzzle-Teils nutzen — falls gewünscht
 - Komplott-Plättchen für jede komplettierte Reihe, Spalte oder Diagonale nehmen
- Komplott aufdecken - tiefer graben
 - Helden-Plättchen zum nächst wertvolleren Puzzle-Stapel vorrücken

◇ Ziehen oder Ablegen einer Zwielficht-Karte [1 Ⓞ]

- eigene helle oder dunkle eines bel. Gegners
- Nur falls <6 (<7 für Raymond) Karten auf der Hand

◇ (Helle) Zwielficht-Karte spielen [1 Ⓞ]

- Dunkle Zwielficht-Karten kosten 0 Ⓞ; **nur während „Opfer“-Timeslot spielbar**
- Zwielficht-Level (Zahl oben links auf der Karte) bezahlen (anpassen):
 - helle Karte: ➔ ●
 - dunkle Karte: ○ ➔
 - pro abgeworfener Zwielficht-Karte muss 1 Zwielficht-Level weniger bezahlt werden
 - Falls die Farbmarkierung einer gespielten hellen oder dunklen Zwielficht-Karte mit der Farbe der Handlung des Ziel-Spielers übereinstimmt, darf der Ausspielende die Zwielficht-Kosten um 1 erhöhen oder reduzieren
- Sonstige Kosten bezahlen bzw. Bedingungen erfüllen
- Karten-Regel hat Vorrang vor Spielregel (Beispiel: 0 Ⓞ statt 1 Ⓞ bezahlen)
- Als Reaktion auf ein Ereignis darf nur 1 dunkle und 1 helle Zwielficht-Karte gespielt werden: Zuerst in Spielerreihenfolge ggfs. 1 dunkle, dann in gleicher Reihenfolge eine helle
- Last für die Handlung kann gut, schlecht oder *konditional* sein.
 - Wort auf der jeweiligen Handlungskarte suchen und je nach Sektion verfahren; falls nicht gelistet, keine Last
- Karten-Kategorie: **fett-kursive Wörter**, die Bezug zu anderen Karten haben
 - Kampf-Kategorie
 - Spieler, auf den eine Kampf-Karte gelegt wird, muss entweder eine helle oder dunkle Taktik wählen und den Zwielficht-Level entsprechend anpassen. Taktik darf gewählt werden, auch wenn der Zwielficht-Level an einem Endpunkt ist!

◇ Anderen Detektiv (vom Tatort) verdrängen [1 Ⓞ]

- Eigener Detektiv muss sich auf dem Tatort befinden
- Hero-Marker austauschen
- Neuer Startspieler, falls bei Tagesende auf dem Tatort

◇ Lokations-Fähigkeit (1x pro Runde) nutzen [n Ⓞ]

◇ (Karten-)Ereignis-basierte Aktion nutzen [n Ⓞ]

End of Day

- Daymarker weiterrücken
- Tagesendereignisse ausführen
 - Generelles Ereignis (Tag 2, 4 und 5 jeder Woche)

- Karte in 1. Ereignis-Slot, ggfs. andere Karten weiterschieben (max.: 3 Slots)
- Ereignisse, die sich auf eliminierte NPCs beziehen, werden ignoriert
- Ein Ereignis-Effekt kann auf 3 Arten enden (NPCs zurück an Spieler):
 - Betreffender NPC wird eliminiert oder durch neues Ereignis bewegt
 - Wie auf der Karte beschrieben
 - Karte wird hinausgeschoben
- Spezielles Ereignis (Tag 1 der 2. Woche)
 - Analog zu generellem Ereignis
 - Falls ein Indiz zu einem bereits liegenden gelegt werden soll, tauschen beide stattdessen die Plätze
 - Falls ein Verdächtiger genannt wird, der bereits tot ist oder während des Ereignisses getötet wird, so endet das Ereignis und wird in die Schachtel gelegt.
- Handlung auflösen
 - gute Last > schlechte Last ⇨ positiver Ausgang
 - gute Last ≤ schlechte Last ⇨ negativer Ausgang
 - keine Last ⇨ negativer Ausgang
 - Ggfs. Auswirkungen beachten
 - Tag 3 der 1. und 2. Woche: Startkarte durch Kreuzungskarte ersetzen
 - Tag 6 der 1. und 2. Woche: Kreuzungskarte durch Endkarte ersetzen
 - Ausnahme: *Raymond benötigt 2 Wochen für eine Handlungsauflösung*
- Wochenendereignisse ausführen
 1. Woche: neue Lokation für Lily Lockwell, Jimmy the Snitch neue Handlungs-Startkarte
 2. Woche: Spielende
- Ggfs. neuer Startspieler (Startspielermarker): Hero-Marker auf Tatort

Spezielles

Alibi: Auf Verdächtigen legen (zählt -5)

Befugnis: Zeitersparnis bei Betreten bestimmter eingeschränkter Lokationen

Gefälligkeit: Geld-Ersatz

Haas- und Jinteki-Plättchen: 3 Ⓞ bei Spielende

Jimmy the Snitch: 1 Ⓞ **kann** beim Betreten der Lokation bezahlt werden, anschließend darf sich die Kartenhand eines Spielers oder alle Indizien eines Verdächtigen angesehen werden. Jimmy muss dann zu einer neuen Lokation desselben Typs (Farbe) gebracht werden, aber nicht zu Lily Lockwell.

Lily Lockwell: 1 Ⓞ **musst** beim Betreten der Lokation bezahlt werden, anschließend darf ein Indiz auf einem Verdächtigen umgedreht werden. Lily muss dann zu einer neuen Lokation desselben Typs (Farbe) gebracht werden, aber nicht zu Jimmy the Snitch.

NPC: Nach Eliminierung wird der Status-Marker umgedreht. Manche NPCs können wie **eine** Gefälligkeit benutzt werden.

Treffer: Sobald ein Verdächtiger 3 Treffer hat, scheidet er aus

Spielende

1. Mörder bestimmen

- Alle verdeckten Indizien auf dem Verdächtigen umdrehen
- Bei jedem Verdächtigen alle Indizien mit dem (gleichen) **niedrigsten** Wert im Bereich der **starken** Beweise ablegen
- Bei jedem Verdächtigen alle Indizien mit dem (gleichen) **höchsten** Wert im Bereich der **schwachen** Beweise ablegen
- Für jeden Verdächtigen alle übrig gebliebenen Indizien addieren
- Bei jedem Verdächtigen jedes Meineid-Plättchen mit einem Alibi- oder Überraschungs-Plättchen paaren. Alle nicht gepaarten Meineid-Plättchen ablegen. Für jedes Alibi- oder Überraschungsplättchen, das nicht gepaart wurde, 5 vom Beweis-Gesamtwert **abziehen**, für jedes gepaarte Plättchen **5 addieren**.
- Der Verdächtige mit dem höchsten Wert (egal ob 0 oder negativ) ist der Mörder. Bei Gleichheit gilt die Rangfolge auf dem Mörder-Blatt.

2. Das Puzzle

- Für jeden Link zwischen einer Gruppe und dem Komplott (das mittlere Puzzle-Teil) die Ⓞ-Punkte entsprechende anpassen.

3. Punktevergabe

- Höchste Punktzahl gewinnt, bei Gleichheit zählt richtige Schuldig-Ahnung
- Punkte

Schuldig-Ahnung ¹	+ 15 Ⓞ
Unschuldig-Ahnung ¹	+ 5 Ⓞ
Jede Handlungs-Endkarte ²	± n Ⓞ
Jedes Komplott-Plättchen.....	+ 4 Ⓞ
Jedes Haas-Plättchen.....	+ 3 Ⓞ
Jedes Jinteki-Plättchen.....	+ 3 Ⓞ
Jedes Trauma-Plättchen.....	- 1 Ⓞ
Jedes Gefälligkeits-Plättchen ³	0 Ⓞ
sonstige/spezielle ⁴	± n Ⓞ

¹ Falls jemand die Schuldig- und Unschuldig-Karte für **denselben** Verdächtigen besitzt und die Punktzahl des Verdächtigen mindestens um 5 höher ist als die jedes anderen Verdächtigen, erhält der Spieler **beide** Punkte **plus** einen Bonus von 3 Ⓞ

² Ein Ende mit pos. Wert ist „glücklich“, mit neg. Ende ist „traurig“.

³ Möglicherweise aufgrund Komplott pos. Ⓞ; Bei NPCs zählen alle aufgeführten Typen

⁴ Detektiv-Spezialkarte, Komplott-Links, Ereigniskarten