

SPIELINHALT

- 25 Karten »Fall«
- 25 Großkarten »Aufklärung des Falls«
- 1 Block mit Ermittlungsakten (Ausdruck weiterer Ermittlungsakten unter: www.gmeiner-verlag.de)

SPIELABLAUF

Diese 25 Kriminalfälle aus den beliebtesten Urlaubsregionen in Deutschland, Österreich und der Schweiz haben es in sich! Rätselhafte Verbrechen, zu dessen restloser Aufklärung sich mindestens zwei, noch besser mehrere, unerschrockene Ermittler zusammenfinden. Einer aus der Runde wird zum **Ermittlungsleiter ernannt; er ist der allwissende CRIME MASTER**. Die übrigen Spieler einigen sich auf eine der **folgenden Spielvarianten**.

1. Wer ist der beste Ermittler? (ab 3 Spielern)

Jeder Spieler erhält eine **Ermittlungsakte** und bewaffnet sich mit einem **Stift**. Und schon kann es mit der Lösung des ersten Falls losgehen: Ein Ermittler zieht aus dem Stapel der »Fall«-Karten eine beliebige Karte. Dieser Spieler ist zugleich der **Startspieler**. Er nennt zuerst die auf der **»Fall«-Karte** angegebene Fallnummer, die zuständige Polizeibehörde und den Titel des Falls. Anschließend **liest er die auf der Karte vermerkten Informationen zu dem Fall laut und deutlich vor**, damit alle anderen Ermittler – aber auch der CRIME MASTER – über die Art des Verbrechens, den Tatort, die gesicherten Spuren (*Tip: Auf der Rückseite jeder »Fall«-Karte befindet sich eine **Tatortskizze**, auf der die Spuren eingezeichnet sind!*) und eventuelle Zeugen genau Bescheid wissen. Ab-

CRIME MASTER 2

schließlich informiert er die Ermittler darüber, wie viele Einzelheiten zum Täter (*Hinweis: Es kann auch mehr als ein Täter infrage kommen!*), zum Motiv, zu den verwendeten Hilfsmitteln und zum Tathergang herausgefunden werden müssen. Insgesamt handelt es sich immer um **12 Tateinzelheiten** (Bsp.: Täter [2], Motiv [1], Hilfsm. [3], Tatherg. [6]).

Der CRIME MASTER sucht dann aus dem Stapel der Großkarten **die zu dem Fall gehörige Karte »Aufklärung des Falls«** heraus und liest sich diese gründlich durch. Auf der Karte ist der genaue Tatablauf, und damit die Lösung des Falls, geschildert. Im Text sind die **12 gesuchten Einzelheiten der Tat farbig markiert**.

(Bsp.:  Täter [2]  Motiv [1]  Hilfsmittel [3]  Tathergang [6])

Die Ermittler müssen nun nacheinander mithilfe von **Fragen, auf die der CRIME MASTER nur mit »ja« oder »nein« antworten kann**, den Tatablauf Schritt für Schritt rekonstruieren und die Tateinzelheiten herausfinden.

Der Startspieler beginnt mit der Befragung. Solange seine Fragen vom CRIME MASTER mit »ja« beantwortet werden, darf er weiterfragen. Jede **Tateinzelheit, die er richtig nennt, kann er in seine Ermittlungsakte eintragen** und er erhält dafür **1 Punkt**. Als »richtig« gilt eine Tateinzelheit nicht nur dann, wenn sie exakt – wie auf der »Aufklärung des Falls«-Karte geschrieben – genannt wird, sondern auch dann, wenn sie korrekt beschrieben bzw. sinngemäß genannt wird.

Beim **ersten »nein«** muss der Startspieler die **»Fall«-Karte an seinen linken Nachbarn weitergeben**, der die Befragung nach demselben Prinzip fortführt. So setzt sich die Fragerunde reihum fort. (*Hinweis: Stellt ein Spieler eine Frage, die auf total falschen Annahmen beruht oder die keine Relevanz für die Lösung des Falls hat und deshalb vom CRIME*

CRIME MASTER 2

MASTER nicht beantwortet werden kann, muss dieser den Spieler darauf hinweisen und auf eine Neuformulierung der Frage bestehen. Ebenso darf der CRIME MASTER Tipps geben, wenn die Spieler vollkommen im Dunkeln tappen.)

Die **Spielrunde endet**, wenn die Ermittler alle Tateinzelheiten herausgefunden haben und somit **12 Punkte verteilt wurden, oder wenn die Ermittler keine Fragen mehr stellen können**, die zur weiteren Aufklärung des Falls beitragen. Der CRIME MASTER **liest nun die Karte »Aufklärung des Falls« komplett vor**, damit die Ermittler den genauen Tatablauf nachvollziehen können.

Der **Spieler mit den meisten Punkten gewinnt** die Spielrunde und wird zum **neuen CRIME MASTER** gekürt. Die nächste Ermittlungsrunde mit einem neuen Fall kann beginnen.

2. Ermittlung im Team (ab 2 Spielern)

Bei dieser Variante versuchen die Ermittler **gemeinsam im Team** (*Hinweis: Bei 2 Spielern ermittelt ein Ein-Mann-Team!*) den Fall zu lösen. Dazu benötigen sie **nur eine Ermittlungsakte**. Nachdem einer der Spieler die gezogene »Fall«-Karte vorgelesen und der CRIME MASTER sich anschließend die dazugehörige Karte »Aufklärung des Falls« durchgelesen hat, beginnen die Ermittler mit ihrer Befragung.

Im Gegensatz zur Spielvariante 1 kann **jeder Spieler zu jeder Zeit Fragen stellen**. Auch untereinander können sich die Spieler über den Fall austauschen. Für **jede richtige Nennung bekommen die Ermittler 1 Punkt**. Wenn es ihnen gelingt, den Fall komplett aufzulösen, erhalten sie somit die Höchstpunktzahl 12. Dies wird jedoch nicht immer der Fall sein. Wenn die Ermittler glauben, dass sie keine weiteren Tateinzelheiten

CRIME MASTER 2

mehr aufdecken können, beenden sie die Fragerunde. Dann liest der CRIME MASTER die Karte »Aufklärung des Falls« vor.

Abschließend erfolgt die **Bewertung des Teams** anhand der erzielten Gesamtpunktzahl:

- **0 – 3 Punkte:** Das war wohl nichts, jeder Polizeianwärter stellt sich besser an!
- **4 – 6 Punkte:** Schon mal ein netter Anfang, aber ihr habt noch Potenzial!
- **7 – 9 Punkte:** Solide Polizeiarbeit, damit seid ihr in jedem Kommissariat willkommen!
- **10 – 11 Punkte:** Sehr gut, die Agenten von CSI & Co. können sich ein Beispiel an euch nehmen!
- **12 Punkte:** Herzlichen Glückwunsch, ihr seid die wahren CRIME MASTER!

IMPRESSUM

Wichtiger Hinweis: Die in diesem Spiel geschilderten Kriminalfälle haben nie stattgefunden. Personen und Handlungen aller Kriminalfälle sind frei erfunden. Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Personen sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

Crime Master 2: © 2017 – Gmeiner-Verlag GmbH, Im Ehnried 5, 88605 Meßkirch. Telefon 07575/2095-0, info@gmeiner-verlag.de. Alle Rechte vorbehalten.

Autorin: Sonja Klein / Redaktion: Frank Liebsch / Test: Bernd Klein (Herzlichen Dank!) / Gestaltung der Karten und der Ermittlungsakten: Simone Hölsch / Illustrationen (Tatortskizzen): Frank Liebsch

Schachtelgestaltung: U.O.R.G., Lutz Eberle, Stuttgart, unter Verwendung folgender Bilder: © woravitworapani, Fotolia.com / © JiSign, Fotolia.com / © Tribalium, Shutterstock.com

Produktion: Bookwise, München / EAN 4260220581598