

CRIME MASTER

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 dem Großstadtschugel 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 (*Tipp: Auf der Rückseite jeder »Fall«-Karte befindet sich eine **Tatortskizze**, auf der die Spuren eingezeichnet sind!*) und eventuelle Zeugen genau Bescheid wissen. Abschließend informiert er die Er-

CRIME MASTER

mittler 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 [3], Motiv [2], Hilfsm. [2], Tatherg. [5]).

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 [3]  Motiv [2]  Hilfsmittel [2]  Tathergang [5])

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**. Dabei obliegt es allein dem CRIME MASTER darüber zu entscheiden, ob die Tateinzelheit exakt – wie auf der »Aufklärung des Falls«-Karte geschrieben – genannt werden muss oder ob auch bereits eine sinngemäße Nennung reicht. Ein besonnener CRIME MASTER wird hier sicher den richtigen Mittelweg finden.

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.