



von Sonja Klein

AUF DER FLUCHT

Krimi-Kartenspiel

für zwei Ermittler



GMEINER

Auf der Flucht ...

Samstagabend, im Vernehmungssaal einer örtlichen Polizeidienststelle irgendwo zwischen deutscher Küste und Alpen. Ihnen gegenüber sitzt einer der beiden Millionendiebe, denen Sie seit Anfang dieser Woche auf den Fersen sind.

Gerade haben Sie noch einmal in den Akten alle wichtigen Details dieses spektakulären Falls nachgelesen: Es war ein düsterer, verregneter Montagmorgen. Der Bankangestellte Wolfgang S. traute seinen Augen nicht, als er kurz vor 8:00 Uhr die Filiale betrat. Die Schalterhalle war verwüstet, die Tür zum Tresorraum aufgebrochen. Kurze Zeit später stand fest, dass mehr als 1,7 Millionen Euro gestohlen wurden. Immerhin gab es Aufnahmen der Überwachungskameras. Diese zeigten zwei maskierte Täter, vermutlich männlich, zwischen 1,70 Meter und 1,85 Meter groß. Als einem der besten Ermittler des Bundeskriminalamts übertrug man Ihnen den brisanten Fall. Doch die Fahndung nach den Dieben gestaltete sich alles andere als einfach. Mit ihrer millionenschweren Beute hatten sich die beiden auf eine halsbrecherische Flucht quer durch Deutschland, Österreich und die Schweiz begeben – von einer Stadt zur nächsten, mit wechselnden Fluchtfahrzeugen ...

Erst heute, am späten Samstagnachmittag, ist Ihnen endlich einer der Täter ins Netz gegangen. Von seinem Komplizen hingegen fehlt weiterhin jede Spur. Ebenso von der Beute. Es wird Zeit, dass Sie mit der Vernehmung beginnen und schnellstmöglich herausfinden, wie die Flucht genau verlaufen ist, wo der zweite Täter untergetaucht ist und wo das Geld versteckt liegt!

Spielziel

Beide Spieler ermitteln gleichzeitig in je einem Fall, den sie im Laufe einer aus mehreren Befragungen bestehenden Vernehmung lösen müssen. Dabei schlüpfen sie abwechselnd in die Rolle des Ermittlers und des gefassten Diebs.

Wer seinen Fall zuerst komplett aufklärt, also die Details der Flucht seines Gegenspielers ermittelt und auf diese Weise sowohl herausfindet, in welcher Stadt sich der Komplize aufhält, als auch in welchem Ort die Beute versteckt wurde, gewinnt das Spiel und darf sich zu Recht als cleverster Ermittler des BKA feiern lassen.

Inhalt

»Auf der Flucht« ist ein Krimi-Kartenspiel für 2 Spieler. Es umfasst:

- **98 Spielkarten**, aufgeteilt in:
 - 2 × 1 Großkarte »Landkarte«
 - 2 × 28 Karten »Ort«
 - 2 × 5 Karten »Fluchtfahrzeug«
 - 30 Aktionskarten (20 Karten »Ermittlung« und 10 Karten »Verteidigung«)
- **1 Block mit Ermittlungsakten** (Ausdruck weiterer Ermittlungsakten unter: www.gmeiner-verlag.de).

Spielvorbereitung

1. Beide Spieler wählen eine **Spielfarbe** (grün bzw. rot).
2. Jeder Spieler erhält die **Landkarte** seiner Farbe und legt diese offen vor sich ab.
3. Anschließend erhält jeder Spieler die **28 »Ort«-Karten** seiner Spielfarbe, mischt diese und legt sie in einem verdeckten Stapel vor sich ab.

4. Daneben legen die Spieler die **5 »Fluchtfahrzeug«-Karten** ihrer Farbe als verdeckten Stapel ab.
5. Die 30 blauen Aktionskarten (*20 Karten »Ermittlung« und 10 Karten »Verteidigung«*) werden gut gemischt und in einem verdeckten Stapel zwischen beiden Spielern ausgelegt. Beide Spieler ziehen von diesem Stapel jeweils **3 Aktionskarten**, die während des Spiels verdeckt auf der Hand gehalten werden (**Handkarten**).
6. Jeder Spieler nimmt sich eine **Ermittlungsakte** und legt einen **Stift** bereit.
Möchte ein Spieler sich während der Vernehmung auch seine gestellten Fragen vermerken und/oder sehr ausführliche Notizen machen, kann es sinnvoll sein, dass er sich zusätzlich ein leeres Blatt – quasi als »Vernehmungsprotokoll« – bereitlegt.

Konstruktion des Falls für den Gegenspieler

Jetzt konstruiert jeder Spieler einen Fall, den der Gegenspieler lösen muss.

1. Zunächst müssen beide Spieler aus dem **Stapel der verdeckten »Ort«-Karten ihres Gegners** jeweils **2 Karten** ziehen und offen vor ihrem Gegenspieler auslegen. Dabei wird die erste gezogene Ortskarte ganz links (*aus Sicht des Gegenspielers*) abgelegt; sie stellt den Ort des am Montag verübten Diebstahls dar. Die zweite Ortskarte wird ganz rechts (*aus Sicht des Gegenspielers*) abgelegt; sie zeigt den Ort, wo der Täter am Samstag festgenommen worden ist. Zwischen den beiden Ortskarten muss Platz für 4 weitere Ortskarten bleiben.
2. Nun können die Spieler mithilfe ihrer **Landkarten**, auf denen alle 28 Orte in einem Planquadrat-System dargestellt sind, einen **geheimen Fluchtweg** zwischen dem Ort des Diebstahls (*Montag*) und dem Ort der

Festnahme (*Samstag*) definieren. Das bedeutet einerseits, dass sie **4 verschiedene Orte** bestimmen, durch welche die Flucht am Dienstag, Mittwoch, Donnerstag und Freitag geführt hat, und andererseits, dass sie festlegen, welches Fahrzeug für die Flucht von einem zum nächsten Ort benutzt worden ist (*Montag auf Dienstag / Dienstag auf Mittwoch / Mittwoch auf Donnerstag / Donnerstag auf Freitag / Freitag auf Samstag*). Jedes der **5 Fluchtfahrzeuge** darf dabei nur einmal verwendet werden. Außerdem ist zu beachten, dass die Benutzung der Fluchtfahrzeuge an bestimmte Bedingungen geknüpft ist, was zur Folge hat, dass nicht mit jedem Fluchtfahrzeug jeder Ort erreichbar ist:

- Mit dem **Bus** ist es nur möglich, ein Planquadrat weit zu fliehen, aber in jeden beliebigen Ort.
- Auch mit dem **Schiff** ist die Flucht lediglich in ein benachbartes Planquadrat möglich, allerdings nur in einen Ort mit Hafen.
- Mit dem **Flugzeug** und dem **Zug** ist die Flucht zwar über beliebig viele Planquadrate erlaubt, jedoch nur zu einem Ort mit Flughafen bzw. Bahnhof.
- Mit dem **Auto** wiederum ist jeder beliebige Ort erreichbar, egal wie weit entfernt er ist.

Die verschiedenen Fluchtmöglichkeiten sind sowohl auf den einzelnen »Fluchtfahrzeug«-Karten als auch auf der Landkarte vermerkt. Ebenso ist auf jeder Ortskarte angegeben, mit welchem Fluchtfahrzeug der Ort erreicht bzw. verlassen werden kann.

3. Die Spieler suchen die **4 ausgewählten Orte** (*Dienstag bis Freitag*) aus ihrem Ortskartenstapel heraus und nehmen diese zusammen mit ihren **»Fluchtfahrzeug«-Karten verdeckt auf die Hand**.
4. Dann trägt jeder Spieler alle 6 Orte (*Montag bis Samstag*) und die 5 Fahrzeuge in seiner **Ermittlungsakte im Abschnitt »Fall des Gegenspielers«** in die entsprechenden Zeilen (*»Fluchtort« und »Fahrzeug«*) bei den

jeweiligen Wochentagen ein. Die Eintragung der Fluchtfahrzeuge kann ganz einfach durch Markieren (z. B. Einkreisen) der entsprechenden Symbole vorgenommen werden.

Jetzt muss der Ort bestimmt werden, wo sich der **Komplize versteckt** hält. Hierzu wird derjenige Wochentag im Feld »Komplize« mit einem »X« markiert, der auf den 6 »Ort«-Karten unter der Überschrift »Verdacht« am häufigsten für den Komplizen angegeben ist. Kommen mehrere Wochentage gleich häufig vor, kann der Spieler einen dieser Tage auswählen.

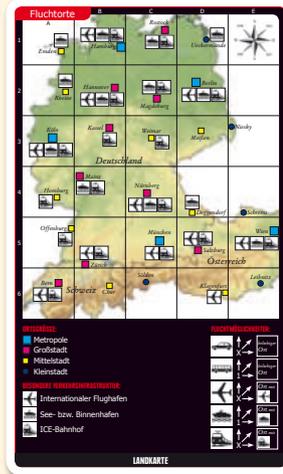
Genauso wird der Ort bestimmt, an dem die **Beute versteckt** worden ist.

VERDACHT:
Ermittlungen vor Ort erhöhen den Verdacht, dass der **Komplize am Dienstag** untergetaucht ist und die **Beute am Mittwoch** versteckt wurde.

ORT

Auf jeder Ortskarte ist unter der Überschrift »Verdacht« angegeben, an welchem Wochentag der Komplize vermutlich untergetaucht ist und an welchem Wochentag die Beute vermutlich versteckt wurde.

Abschließend wird der Ermittlungsakten-Abschnitt »Fall des Gegenspielers« **nach hinten umgeknickt**, damit der Gegen-



Konstruktion des Falls für den Gegenspieler (Bsp.)

Als Ort des Diebstahls (Montag) hat der Gegenspieler die Ortskarte »Hamburg« gezogen, als Ort der Festnahme (Samstag) die Ortskarte »Weimar«.

Anschließend hat der Spieler die 4 geheimen Fluchttore (Wien, Köln, Mainz, Zürich) ausgewählt und die geheime Verteilung der 5 Fluchtfahrzeuge unter Beachtung der Bedingungen zur Verwendung der Fahrzeuge vorgenommen. Dann hat er alle 6 Orte und die Fluchtfahrzeuge in seiner Ermittlungsakte im Abschnitt »Fall des Gegenspielers« bei den jeweiligen Wochentagen eingetragen. Da der Dienstag (neben dem Donnerstag) auf den 6 Ortskarten unter der Überschrift »Verdacht« am häufigsten für den Komplizen angegeben ist (zweimal / bei Hamburg und Wien), hat der Spieler bei »Dienstag« ein »X« im Feld »Komplize« gesetzt. Das »X« im Feld »Beute« hat er bei Donnerstag eingetragen, weil dieser als häufigster Tag für die Beute genannt ist (dreimal / bei Wien, Mainz und Weimar). Die vom Gegenspieler zu ermittelnden Orte sind somit Wien (Komplize) und Mainz (Beute).

Ermittlungsakte		Fluchttort		Fahrzeug		Zusatzeintrag	
Mo							
Dienstag							
Mittwoch							
Donnerstag							
Freitag							
Sa							
Fall des Gegenspielers							
Beute							
Komplize							
	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	



Montag



Dienstag



Mittwoch



Donnerstag



Freitag



Samstag

spieler den zu ermittelnden Fall während des Spiels nicht sehen kann.

- Die 4 geheimen »**Ort**«-**Karten** werden nun verdeckt in der richtigen Reihenfolge (*Diens- tag bis Freitag*) zwischen den bereits offen daliegenden Orts- karten (*Montag und Samstag*) abgelegt. Darüber werden die entsprechenden »**Fluchtfahr- zeug**«-**Karten verdeckt ausgelegt** – und zwar um eine halbe Kartenbreite nach rechts versetzt, um die Flucht mit dem Fahrzeug von einem zum näch- sten Ort bzw. Tag darzustellen.

Die Vernehmung

Die Spieler lösen aus, wer mit der Vernehmung, d. h. mit der ersten Befragung, beginnen darf. Immer **abwechselnd** führen sie nun **Befragungen** durch, um durch Ausschließen und geschicktes Kombinieren den Fluchtweg ihres Gegenspielers von Montag bis Samstag zu ermitteln und damit schlußendlich den Ort, an dem dessen Komplize untergetaucht ist, und den Ort, an dem die Beute versteckt wurde.

Da beide Spieler bereits den Ort des Diebstahls (*Montag*) und

Ermittlungsakte (Der Abschnitt »Fall des Gegenspielers« muss noch nach hinten umgeknickt werden.)

3 Handkarten (Aktionsskarten: Ermittlung u./o. Verteidigung)

Montag

Dienstag

Mittwoch

Donnerstag

Freitag

Samstag

Stapel der restlichen 22 Ortskarten

Stapel der restlichen 24 Aktionskarten

Stapel der restlichen 22 Ortskarten

Stapel der restlichen 22 Ortskarten

3 Handkarten (Aktionsskarten: Ermittlung u./o. Verteidigung)

Ermittlungsakte (Der Abschnitt »Fall des Gegenspielers« muss noch nach hinten umgeknickt werden.)

den Ort der Festnahme (*Samstag*) ihres Gegners kennen, können sie diese beiden Orte **vor der ersten Befragung** direkt in ihren **Ermittlungsakten** in der Spalte »Fluchttort« bei den entsprechenden Tagen (»*Mo.*« und »*Sa.*«) eintragen. In den dazugehörigen Feldern »Komplize« und »Beute« können sie zudem gleich die Wochentage erfassen, die auf den beiden Ortskarten unter der Überschrift »Verdacht« angegeben sind. Während der folgenden Befragungen gilt es für beide Spieler herauszufinden, welche Tage für den Komplizen und die Beute auf den noch verdeckten 4 Ortskarten unter der Überschrift »Verdacht« aufgeführt sind. So können sie ermitteln, welche Wochentage insgesamt am häufigsten vorkommen und damit diejenigen Tage sind, an denen der Komplize untertaucht und die Beute versteckt worden ist. Wer klären kann, wo sein Gegenspieler an diesen Wochentagen war, hat den Fall gelöst.

Ablauf einer Befragung

1. Der Spieler, der an der Reihe ist, stellt seinem Gegenspieler nacheinander **3 Fragen zu dessen Flucht**. Dieser darf jeweils **nur mit »Ja« oder »Nein« antworten** (z. B. »*Bist du von Montag auf Dienstag mit dem Flugzeug geflohen?*«, »*Warst du am Donnerstag in einer Großstadt?*«, »*Hat dich deine Flucht durch Österreich geführt?*«, »*Bist du von Donnerstag auf Freitag in Richtung Süden geflohen?*«). Wichtig: **Nicht erlaubt sind Fragen zum Aufenthaltsort des Komplizen oder zum Versteck der Beute** (z. B. »*Ist dein Komplize in einem Ort mit Flughafen untergetaucht?*«, »*Wurde die Beute in einer Kleinstadt versteckt?*«)! Gestattet sind jedoch Fragen mit zeitlichem Bezug (z. B. »*War dein Komplize am Mittwoch noch bei dir?*«, »*Wurde die Beute am Dienstag versteckt?*«).
2. Die dabei gewonnenen Informationen erfasst der Spieler in seiner **Ermittlungsakte**:
In der **Spalte »Fluchttort«** hat er bei den Wochentagen

»Dienstag« bis »Freitag« die Möglichkeit, in den kleinen Landkarten Planquadrate, und somit Orte, auszustreichen, die er definitiv ausschließen kann. Daneben kann er seine vermuteten bzw. ermittelten Orte eintragen. Hat der Spieler konkret nach einem Ort gefragt (z. B. »*Warst du am Freitag in Berlin?*«) und wurde diese Frage von seinem Gegenspieler mit »Ja« beantwortet, muss dieser die entsprechende Ortskarte aufdecken und dem Spieler die auf der Karte unter der Überschrift »Verdacht« angegebenen Wochentage mitteilen. Diese beiden Tage kann der Spieler dann in den entsprechenden Feldern »Komplize« und »Beute« eintragen.

In der **Spalte »Fahrzeug«** kann der Spieler bei allen Wochentagen seine Ermittlungsergebnisse zu den verwendeten Fluchtfahrzeugen erfassen. Dazu kann er die entsprechenden Fahrzeugsymbole durchstreichen (*wenn er ein Fahrzeug definitiv ausschließen kann*) oder markieren (*wenn er sicher ist, dass ein bestimmtes Fahrzeug genutzt wurde*). Hat der Spieler konkret nach einem Fluchtfahrzeug gefragt (z. B. »*Bist du von Dienstag auf Mittwoch mit dem Zug geflohen?*«) und wurde diese Frage von seinem Gegenspieler mit »Ja« beantwortet, muss dieser die entsprechende »Fluchtfahrzeug«-Karte aufdecken.

Die **Spalte »Zusatzinfos«** dient zur Erfassung aller Informationen, die nicht unmittelbar in den Spalten »Fluchttort« oder »Fahrzeug« verarbeitet werden können, weil noch weitere Daten benötigt werden, um z. B. einen bestimmten Ort oder ein bestimmtes Fluchtfahrzeug zweifelsfrei ausschließen zu können. Hier kann der Spieler aber auch seine gestellten Fragen eintragen, um später nachvollziehen zu können, was er seinen Gegenspieler im Laufe des Spiels gefragt hat.

3. Im Anschluss kann der Spieler aus seinen Handkarten **1 Ermittlungskarte** (keine Verteidigungskarte!) ausspielen, um vom Gegenspieler weitere Hinweise zur

Lösung des Falls zu erhalten. Die gewonnenen Informationen (sofern dies vom Befragten nicht durch den Einsatz einer passenden Verteidigungskarte verhindert wird!) trägt er in seiner Ermittlungsakte in der entsprechenden Spalte ein.

Hat der Spieler keine oder keine passende Ermittlungskarte auf der Hand oder möchte er aus taktischen Gründen keine Ermittlungskarte ausspielen, kann er – wenn er will – eine seiner Handkarten (1 Ermittlungs- oder 1 Verteidigungskarte) **gegen 1 neue Karte austauschen**. Dazu schiebt er die Karte verdeckt unter den Stapel der Aktionskarten zurück und zieht von oben eine neue Karte nach, sodass er wieder 3 Aktionskarten auf der Hand hat.

4. Danach hat der **Gegenspieler** die Möglichkeit, aus seinen Handkarten **1 Verteidigungskarte** (keine Ermittlungskarte!) auszuspielen – entweder, um direkt auf die Ermittlungskarte des fragenden Spielers zu reagieren (z. B. »*Aussageverweigerung*«) oder um eine nachfolgende Verteidigungsaktion (z. B. »*Suspendierung*«) einzuleiten. Er darf die Verteidigungskarte auch dann einsetzen, wenn der fragende Spieler zuvor keine Ermittlungskarte gespielt hat.

Hat der Gegenspieler keine oder keine passende Verteidigungskarte auf der Hand oder möchte er aus taktischen Gründen keine Verteidigungskarte ausspielen, wird das Spiel direkt fortgesetzt. Im Gegensatz zum fragenden Spieler darf er keine Handkarte gegen eine neue austauschen.

5. Abschließend werden die gegebenenfalls ausgespielten Aktionskarten beiseitegelegt und vom Aktionskartensapfel Karten nachgezogen, sodass jeder Spieler am Ende der Befragung wieder **3 Handkarten** hat.
6. Damit ist die **Befragung beendet** und der Gegenspieler ist mit seiner Befragung an der Reihe.

Hinweis zum Einsatz der Ermittlungskarten

Wenn laut Anweisung auf der Ermittlungskarte vom Gegenspieler bestimmte Einzelheiten des Falls ausgeschlossen oder bestimmte Fakten genannt werden müssen, darf dieser keine Informationen geben, die bereits bekannt sind.

Spielende

Ist sich ein Spieler sicher, wo sowohl der Komplize seines Gegenspielers untergetaucht ist, als auch wo die Beute versteckt wurde, kann er **mit den Worten »Ich will den Fall auflösen« das Spiel beenden** – allerdings nur dann, **wenn er selbst mit einer Befragung an der Reihe ist und wenn zu diesem Zeitpunkt mindestens 5 »Ort-Karten und 4 »Fluchtfahrzeug«-Karten seines Gegners aufgedeckt sind**.

Anschließend muss er seine ermittelten Orte (*es ist auch möglich, dass es ein und derselbe Ort ist!*) nennen. Handelt es sich um die gesuchten Orte, ist er der Sieger des Spiels. Anderenfalls hat sein Gegenspieler das Spiel gewonnen – auch wenn dieser bis dahin seinen Fall noch nicht gelöst hat.

© 2012 – Gmeiner-Verlag GmbH, Im Ehnried 5, 88605 Meßkirch.
Telefon 075 75/20 95-0, info@gmeiner-verlag.de. Alle Rechte vorbehalten.
Autorin: Sonja Klein / Redaktion: Frank Liebsch
Test: Kerstin und Gerrit Altes, Monika und Jan Lustermann
Kartengestaltung: Matthias Schatz, unter Verwendung folgender Bilder:

© Thomas Wolf (»Berlin«), Andreas Praefcke (»Bern«), Wladyslaw (»Chur«), Steffen Zahn (»Deggendorf«), Markus Bernet (»Emden«), Daniel Schwen (»Hamburg«), AxelHH (»Hannover«), Ramessos (»Homburg«), Jens Haines (»Kassel«), Johann Jaritz (»Klagenfurt«), gerlaxg (»Köln«), E.mil.mil (»Leibnitz«), Olaf2 (»Magdeburg«), Wolfgang Pehlemann (»Mainz«), Leander Wattig (»Melfen«), Stefan Kühn (»München«), Zaufatsch (»Niesky«), ArtMechanic (»Nürnberg«), Nico Wiedemann (»Offenburg«), Tubantia (»Rhein«), »Sölden«, Darkone (»Rostock«), LepoRello (»Salzburg«), Duke of W4 (»Schrensb.«), Kopist (»Ueckermünde«), Maros (»Weimar«), Markus Leopold-Löwenthal (»Wien«), Roland zh (»Zürich«); S. Kasten (»Auto«), LosHawlos (»Bus«), Alasdair McLellan (»Flugzeug«), Carschten (»Schiff«), James-in-europe (»Zug«); fotolia/lasseedesignen (»Autobahnpolizei«), fotolia/Arno Bachert (»Bahnpolizei«), »Rasterfahndung«, fotolia/flashpics (»Flughafenpolizei«), fotolia/Gina Sanders (»Informant«), »Falscher Zeuge«, fotolia/toolklickit (»Spurensicherung«), fotolia/Joachim B. Albers (»Verdacht«), fotolia/Jakub Jirsák (»Vernehmung«), Ra Boe (»Wasserschutzpolizei«), fotolia/Arman Zhenikayev (»Zeuge«), fotolia/Kzenon (»Anwalt«), fotolia/Wilm Ihlenfeld (»Aussageverweigerung«), fotolia/Felix Mizionikov (»Maulwurf«), fotolia/Peter Atkins (»Suspendierung«); Cäsium137 (»Landkarte«).

Schachtelgestaltung: U.O.R.G., Lutz Eberle, Stuttgart, unter Verwendung folgender Bilder:

© fotolia/Stefan Schurr, fotolia/zamphtography
Produktion: Bookwise, München / EAN 42 6022058 152 9



Stefan Breuer, Dreck am Stecken
3–6 Spieler, ab 12 Jahren,
50+ Minuten, 48 Karten
42 6022058 151 2

Mord im Nachtclub! Ede K., Gastgeber allabendlicher Poker-Runden, liegt tot in seinem Büro. Neben ihm eine mysteriöse Liste, auf der die Namen von sechs stadtbekanntesten Gaunern stehen. Schnell sind sie aufgespürt und hinter Schloss und Riegel gebracht. Doch wer von ihnen ist der Mörder? Und welcher Verbrechen haben sich die anderen schuldig gemacht?

Schlüpfen Sie in die Rolle eines Ganoven und finden Sie schnellstmöglich heraus, wer welchen Dreck am Stecken hat, denn nur dann können Sie auf Strafmilderung hoffen!

Die hohe Kunst des Kombinierens!



Reiner Knizia, Sieben unter Verdacht
1–5 Spieler, ab 12 Jahren,
15+ Minuten, 31 Karten + 24 Steine
42 6022058 150 5

Ein Mord ist geschehen. Sieben Verdächtige, allesamt stadtbekannteste Ganoven, wurden festgenommen und zur polizeilichen Gegenüberstellung ins Kommissariat gebracht. Als erfahrener Ermittler wissen Sie: Zeugenhinweise gibt es viele, doch nur mit messerscharfem Verstand und rascher Kombinationsgabe können Sie die wahren Täter überführen.

Zögern Sie nicht! Man erwartet von Ihnen, dass Sie diesen mysteriösen Fall schnellstmöglich aufklären ...

Ein fesselndes Krimispiel aus der Ideenschmiede des vielfach ausgezeichneten Spieleautors Reiner Knizia. Besonderes Plus: Auch allein zu spielen!



Sonja Klein, Kunststück
2–5 Spieler, ab 10 Jahren,
60+ Minuten, 119 Karten
978-3-89977-787-1

Für einen wahren Meisterdieb ist kein Auftrag zu schwierig. Auch nicht, wenn es darum geht, in die größten Kunstmuseen einzubrechen und deren wertvollste Gemälde mitgehen zu lassen.

Doch Vorsicht: Auch andere Diebe haben es auf die kostbaren Stücke von da Vinci, Rembrandt, oder van Gogh abgesehen. Nur wer seine Beute gut versteckt, sich vor den Razzien der Polizei in Acht nimmt und die gestohlenen Gemälde clever an seine Auftraggeber verkauft, wird am Ende das beste Geschäft machen!

*»Ein gutes Spiel mit Krimithema, welches Familien und Vielspieler ansprechen wird.«
Spielphase.de*



Sonja Klein, Kreuzverhör
2 Spieler, ab 12 Jahren,
ca. 40 Minuten, 90 Karten
978-3-89977-679-9

Sie sind einer der besten Ermittler des BKA. Bei einer Razzia ist Ihnen ein dicker Fisch ins Netz gegangen. Der mit internationalem Haftbefehl gesuchte Gangster weiß von einem Verbrechen, das in Kürze stattfinden soll. Handeln Sie, bevor es zu spät ist! Verhören Sie den Mann und finden Sie heraus, welches Verbrechen geplant ist, wo es stattfinden soll, wer der mutmaßliche Täter ist und welches Tatwerkzeug er benutzen will!

*»Ein witziges und vor allem sehr zum Nachdenken anregendes Spiel für zwei Personen«
SpielzPress*

*»Super-Logikspiel für Krimifans«
spielen und lernen*

AUF DER FLUCHT

Spannendes Krimi-Kartenspiel
für zwei Ermittler

Spielerzahl: 2

Altersempfehlung: ab 14 Jahren

Spieldauer: ca. 60+ Minuten

Spielcharakteristik:

Glück: +

Taktik: +++

Überlegung: ++++

Kommunikation: ++

Spielinhalt:

- 56 Ortskarten
- 2 Landkarten
- 10 Fluchtfahrzeug-Karten
- 30 Aktionskarten
(Ermittlung/Verteidigung)
- 1 Block mit
Ermittlungsakten
- 1 Spielanleitung

Autorin: Sonja Klein

Alle Rechte vorbehalten.

Gestaltung: Lutz Eberle, Matthias Schatz

Farb- und Inhaltsänderungen
vorbehalten. Achtung! Nicht geeignet
für Kinder unter 3 Jahren:

Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

© 2012 – Gmeiner-Verlag GmbH

Im Ehnried 5, D-88605 Meßkirch

Telefon 0 75 75/20 95-0

info@gmeiner-verlag.de

www.gmeiner-verlag.de

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

www.hutter-trade.com



42 6022058 152 9



4 260220 581529

EIN FALL FÜR ZWEI Sie sind einer der erfolgreichsten Ermittler des Bundeskriminalamts und man hat Ihnen einen brisanten Fall übertragen: die Fahndung nach zwei international gesuchten Dieben, die sich mit ihrer millionenschweren Beute auf der Flucht quer durch Deutschland, Österreich und die Schweiz befinden.

Nach sechs nervenaufreibenden Tagen ist Ihnen endlich einer der Täter ins Netz gegangen. Doch von seinem Komplizen fehlt weiterhin jede Spur. Ebenso von der Beute.

Handeln Sie, bevor es zu spät ist! Verhören Sie den Mann und lösen Sie den Fall!

»Wer Krimispiele liebt, kommt an diesem definitiv nicht vorbei! Auf der spannenden Suche nach Täter und Beute sind Kombinationsgabe, die richtige Taktik und natürlich überzeugende Verhörmethoden gefragt. Ein echtes Highlight aus der beliebten Krimispiel-Reihe von Gmeiner und ein mehr als würdiger Nachfolger des seit Jahren erfolgreichen Krimi-Kartenspiels »Kreuzverhör.«

KRIMI JOURNAL



GMEINER