



KREUZVERHÖR

Krimi-Kartenspiel

für zwei »Ermittler«



**KRIMI IM
GMEINER-VERLAG**

Spielsituation

Sie sind einer der besten Ermittler des Bundeskriminalamts (BKA).

Bei einer Großrazzia ist Ihnen ein »dicker Fisch« ins Netz gegangen. Der mit internationalem Haftbefehl gesuchte Gangster weiß von einem Verbrechen, das schon in Kürze stattfinden soll.

Handeln Sie, bevor es zu spät ist! Verhören Sie den Mann und finden Sie schnellstmöglich heraus,

- *welches Verbrechen geplant ist,*
- *wo es stattfinden soll,*
- *wer der mutmaßliche Täter ist und*
- *welches Tatwerkzeug er benutzen will!*

Bei Ihren Ermittlungen können Sie sich auf verschiedene Hilfsmittel stützen. Aber rechnen Sie auch damit, dass Ihnen so mancher Stein in den Weg gelegt wird!

Spielübersicht

1. Beide Spieler ermitteln gleichzeitig in je einem Fall, den sie während eines Verhörs lösen müssen. Wer seinen Fall zuerst komplett aufklärt, gewinnt das Spiel.
2. Das Verhör besteht aus maximal 12 abwechselnden Befragungen.

Bei jeder Befragung wird durch das Legen entsprechender Fallkarten eine Vermutung über die vier Einzelheiten des Falls (Verbrechen, Tatort, Tatverdächtiger, Tatwerkzeug) geäußert. Der Befragte prüft die einzelnen Vermutungen und informiert den fragenden Spieler über den aktuellen Ermittlungsstand, d.h. er teilt ihm mit, wie viele Einzelheiten des Falls richtig vermutet wurden. Dabei verrät er jedoch nicht, um welche Einzelheiten es sich handelt.

3. Anschließend hat der fragende Spieler die Möglichkeit, zusätzlich eine Aktionskarte (Ermittlungskarte) auszuspielen, die ihm bei seinen Ermittlungen weiterhelfen kann.
Danach kann auch der Befragte eine Aktionskarte (Verteidigungskarte) legen, um die Ermittlungen des fragenden Spielers zu behindern.
Pro Befragung darf jeweils nur eine Aktionskarte eingesetzt werden.
4. Die während einer Befragung geäußerten Vermutungen zu den Einzelheiten des Falls, die Information über den Ermittlungsstand und die durch die Ermittlungskarte gewonnenen Zusatzinformationen werden in der Ermittlungsakte vermerkt.
5. Mit Hilfe der in den einzelnen Befragungen erhobenen Daten können schrittweise immer mehr Einzelheiten des Falls ermittelt bzw. ausgeschlossen werden. Auf diese Weise – und mit ein wenig Glück – sollte es letztendlich möglich sein, den gesamten Fall aufzuklären. Sieger ist derjenige Spieler, dem dies zuerst gelingt.

Spielmaterial

Das Kartenspiel »Kreuzverhör« enthält:

1. 90 Spielkarten, aufgeteilt in:
 - 30 rote Fallkarten (6 »Verbrechen«-Karten, 9 »Tatort«-Karten, 6 »Tatverdächtiger«-Karten, 9 »Tatwerkzeug«-Karten)
 - 30 grüne Fallkarten (6 »Verbrechen«-Karten, 9 »Tatort«-Karten, 6 »Tatverdächtiger«-Karten, 9 »Tatwerkzeug«-Karten)
 - 30 Aktionskarten (18 Ermittlungskarten, 12 Verteidigungskarten)
2. ein Block mit insgesamt 28 Ermittlungsakten
(Ausdruck weiterer Akten: www.gmeiner-verlag.de/!)

Spielvorbereitung

1. Jeder Spieler erhält die 30 Fallkarten einer Farbe (grün bzw. rot) und legt diese in 4 Stapeln nebeneinander offen vor sich aus:
 - 6 »Verbrechen«-Karten
 - 9 »Tatort«-Karten
 - 6 »Tatverdächtiger«-Karten
 - 9 »Tatwerkzeug«-Karten

Die Reihenfolge der Karten innerhalb der einzelnen Stapel ist ohne Bedeutung.

2. Die 30 blauen Aktionskarten (18 Ermittlungs- und 12 Verteidigungskarten) werden gemischt und in einem verdeckten Stapel zwischen beiden Spielern ausgelegt. Beide Spieler nehmen von diesem Stapel jeweils 3 Aktionskarten, die verdeckt auf der Hand gehalten werden (Handkarten).

3. Jeder Spieler erhält 1 Ermittlungsakte.

4. Jetzt konstruiert jeder Spieler einen Fall, den der Gegenspieler lösen muss. Hierzu wählt er aus den Fallkarten ein Verbrechen, einen Tatort, einen Tatverdächtigen und ein Tatwerkzeug aus und trägt diese in seine Ermittlungsakte in der Zeile »Fall des Gegenspielers« ein. Die entsprechenden Karten verbleiben in ihren Fallkarten-Stapeln.
Achtung: Es können ein beliebiger Tatort und ein beliebiger Tatverdächtiger gewählt werden. Bei der Auswahl des Verbrechens und des Tatwerkzeuges darf nur eine der auf den entsprechenden Fallkarten angegebenen Verbrechen-Tatwerkzeug-Kombinationen berücksichtigt werden.

Danach wird der Ermittlungsakten-Abschnitt »Fall des Gegenspielers« nach hinten umgeknickt, damit der Gegenspieler den zu ermittelnden Fall während des Spiels nicht sehen kann.

So wird das Kartendeck aufgebaut (Es ist darauf zu achten, dass der Platz zwischen den Fallkarten-Stapeln beider Spieler reicht, um dort während der Befragungen die gewünschten Fall- und Aktionskarten auslegen zu können!):



Fallkarten-Stapel
des 1. Spielers



Stapel der verdeckten
Aktionskarten



Fallkarten-Stapel
des 2. Spielers

So werden in die Ermittlungsakte der Fall des Gegenspielers sowie die während der Befragungen erhobenen Daten zum eigenen Fall eingetragen (Beispiel):

ABFRAGEN	Ermittlungsakte				KREUZVERHÖR	
	Verbrechen	Tatort	Tatverdächtiger	Tatwerkzeug	Ermittlungsmittel	Zeugnisse
1. ABFRAGEN	Einbruch	Ulm	MIKE T	SOIL	1	-
2. ABFRAGEN						
3. ABFRAGEN						
4. ABFRAGEN						
5. ABFRAGEN						
6. ABFRAGEN						
7. ABFRAGEN						
8. ABFRAGEN						
9. ABFRAGEN						
10. ABFRAGEN						
11. ABFRAGEN						
12. ABFRAGEN						
NAME DES GEGENSPIELERS: Verbrechen: Mord Tatort: Hamburg Tatverdächtiger: ELKE V. Tatwerkzeug: Pistole						

Spielablauf

1. Die Spieler lösen aus, wer mit dem Verhör, d.h. mit der 1. Befragung beginnt.
2. Immer abwechselnd führen die Spieler nun maximal 12 Befragungen durch, um durch geschicktes Kombinieren und Ausschließen die Einzelheiten ihres Falls zu ermitteln.

Ablauf einer Befragung:

1. Derjenige Spieler, der an der Reihe ist, äußert seine Vermutung zu den Einzelheiten des Falls, indem er die entsprechenden 4 Fallkarten (1 Verbrechen, 1 Tatort, 1 Tatverdächtiger und 1 Tatwerkzeug) nebeneinander auslegt.

Gleichzeitig trägt er die gelegten Karten in seiner Ermittlungsakte in den entsprechenden Spalten ein (*Vgl. auch Beispiel-Abbildung auf Seite 5!*).

2. Der Befragte teilt dem fragenden Spieler mit, wie viele (aber nicht welche!) der vermuteten Einzelheiten des Falls richtig sind: keine, eine, zwei oder drei. (Sind alle vier Einzelheiten richtig, ist der Fall gelöst!) Der fragende Spieler trägt die Anzahl der richtigen Einzelheiten in seiner Ermittlungsakte in der Spalte »Ermittlungsstand« ein.

3. Im Anschluss kann er 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 der Ermittlungsakte in die Spalte »Zusatzinformationen« ein.

Achtung: Nicht immer darf jede Ermittlungskarte gespielt werden (Vgl. dazu auch Erläuterungen auf den Seiten 9 bis 12!). Hat der fragende 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 in den Stapel der Aktionskarten zurück und zieht von oben eine neue Karte nach, so dass er wieder 3 Aktionskarten auf der Hand hat.

4. Danach hat der Befragte die Möglichkeit, aus seinen Handkarten 1 Verteidigungskarte (keine Ermittlungskarte!) auszuspielen – entweder, um direkt auf die Ermittlungskarte des fragenden Spielers zu reagieren (z.B. die Aussage verweigern) oder um eine nachfolgende Verteidigungsaktion (z.B. die nächste Befragung aussetzen) einzuleiten. Er darf die Verteidigungskarte auch dann einsetzen, wenn der fragende Spieler zuvor keine Ermittlungskarte gespielt hatte. *Achtung: Nicht immer darf jede Verteidigungskarte gespielt werden (Vgl. dazu auch Erläuterungen auf den Seiten 12 und 13!). Hat der Befragte 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 der Befragte keine Handkarte gegen eine neue austauschen.*

5. Abschließend legt der fragende Spieler die ausgespielten Fallkarten auf seine entsprechenden Fallkarten-Stapel zurück.

Die ausgespielten Aktionskarten (die Ermittlungs- und/oder die Verteidigungskarte) werden von den Spielern beiseite gelegt und aus dem Stapel der Aktionskarten 1 Handkarte nachgezogen, so dass jeder Spieler am Ende der Befragung wieder 3 Handkarten besitzt.

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 Befragten eine bestimmte Einzelheit des Falls ausgeschlossen werden muss, ist es auch erlaubt, dass dieser eine Einzelheit nennt, die er schon in einer vorherigen Befragung ausgeschlossen hatte (*Auch in einem echten Verhör wiederholt der Verhörte seine Aussagen, um die Ermittlungen zu verzögern!*). Für das Spiel bedeutet dies einerseits, dass die Ermittlungskarten taktisch klug eingesetzt werden (also dass z.B. eine Ermittlungskarte nur dann ausspielt wird, wenn mindestens eine der gelegten Fallkarten richtig ist; oder dass nicht kurz hintereinander Ermittlungskarten ausspielt werden, mit denen die gleichen Einzelheiten vom Befragten ausgeschlossen werden sollen), und andererseits, dass sich jeder Spieler möglichst alle Einzelheiten merkt, die er seinem Gegenspieler bereits genannt hatte, um sie ggf. nochmals zu nennen und damit dessen Ermittlungen zu behindern! *Achtung: Wird ein schnelleres Spielen bevorzugt, können sich die beiden Spieler natürlich auch darauf einigen, dass bereits ausgeschlossene Einzelheiten nicht noch einmal vom Befragen genannt werden dürfen.*

Spielende

1. Derjenige Spieler, der zuerst alle 4 Einzelheiten des Falls ermittelt hat, d.h. in einer Befragung die vier richtigen Fallkarten gelegt hat, ist der Sieger des Spiels. Das Verhör ist damit zu Ende.
2. Tritt der unwahrscheinliche Fall ein, dass nach jeweils 12 Befragungen keiner der beiden Spieler seinen Fall komplett lösen konnte, ist es wie so oft im wahren Leben: Die Fälle werden »ungelöst zu den Akten« gelegt. Sieger ist dann derjenige Spieler, der in der letzten Befragung die meisten Einzelheiten seines Falls klären konnte.

Spielkarten

Fallkarten

Grundsätzlich gilt: Die Fallkarten (grün bzw. rot) werden nur vom fragenden Spieler gelegt.

Es gibt pro Spieler 30 verschiedene Fallkarten:

1. »Verbrechen«

Es gibt 6 verschiedene »Verbrechen«-Karten. Auf jeder Karte ist angegeben, mit welchen 6 Tatwerkzeugen das Verbrechen begangen werden kann, d.h. mit welchen 6 »Tatwerkzeug«-Karten die »Verbrechen«-Karte kombiniert werden darf.

2. »Tatort«

Es gibt 9 verschiedene »Tatort«-Karten. Auf jeder Karte wird darauf hingewiesen, dass – sofern es sich um den gesuchten Tatort handelt – mit der Ermittlungskarte »Ermittler vor Ort« zusätzliche Informationen gewonnen werden können.

3. »Tatverdächtiger«

Es gibt 6 verschiedene »Tatverdächtiger«-Karten. Auf jeder Karte ist angegeben, welche Ermittlungskarte (»Zeuge«, »Spurensicherung« oder »Informant«) nicht eingesetzt werden darf, wenn die »Tatverdächtiger«-Karte gelegt wurde.

4. »Tatwerkzeug«

Es gibt 9 verschiedene »Tatwerkzeug«-Karten. Auf jeder Karte ist angegeben, bei welchen 4 Verbrechen das Tatwerkzeug eingesetzt werden kann, d.h. mit welchen 4 »Verbrechen«-Karten die »Tatwerkzeug«-Karte kombiniert werden darf.

Aktionskarten

Die Aktionskarten (blau) sind in Ermittlungskarten und Verteidigungskarten unterteilt:

Ermittlungskarten:

Grundsätzlich gilt: Eine Ermittlungskarte kann nur vom fragenden Spieler ausgespielt werden – und zwar erst, nachdem er die Fallkarten gelegt hat. Es gibt 9 verschiedene Ermittlungskarten – jeweils in zweifacher Ausführung:

1. »Einzelverhör«

Wird diese Ermittlungskarte ausgespielt, muss der Befragte 1 Verbrechen nennen, das der fragende Spieler bei seiner Ermittlung ausschließen kann. Diese Information muss der Befragte nicht geben, wenn er die Verteidigungskarte »Aussageverweigerung« spielt.

2. »Ermittler vor Ort«

Wird diese Ermittlungskarte ausgespielt, muss der Befragte 2 Tatwerkzeuge nennen, die der fragende Spieler bei seiner Ermittlung ausschließen kann. Diese Information muss der Befragte jedoch nur geben, wenn auch der richtige Tatort ermittelt wurde, d.h. wenn zuvor vom fragenden Spieler die richtige »Tatort«-Karte gelegt wurde. Handelt es sich nicht um die richtige »Tatort«-Karte, teilt der Befragte dies dem fragenden Spieler mit und gibt keine weiteren Auskünfte.

Durch den Einsatz der Karte »Ermittler vor Ort« kann der fragende Spieler aber in jedem Fall herausfinden, ob er den richtigen Tatort ermittelt hat.

3. »Gegenüberstellung«

Wird diese Ermittlungskarte ausgespielt, muss der Befragte mitteilen, ob der richtige Tatverdächtige

ermittelt wurde, d.h. ob zuvor vom fragenden Spieler die richtige »Tatverdächtiger«-Karte gelegt wurde. Diese Information muss der Befragte nicht geben, wenn er die Verteidigungskarte »Alibi« oder »Aussageverweigerung« spielt.

4. **»Informant«**

Wird diese Ermittlungskarte ausgespielt, muss der Befragte 2 Tatorte nennen, die der fragende Spieler bei seiner Ermittlung ausschließen kann. Diese Information muss der Befragte nicht geben, wenn er die Verteidigungskarte »Aussageverweigerung« spielt. Die »Informant«-Karte kann nicht eingesetzt werden, wenn zuvor die »Tatverdächtiger«-Karte »Juri L.« oder »Elke V.« gelegt wurde.

5. **»Profiler«**

Wird diese Ermittlungskarte ausgespielt, muss der Befragte 1 Tatverdächtigen nennen, den der fragende Spieler bei seiner Ermittlung ausschließen kann.

6. **»Rasterfahndung«**

Wird diese Ermittlungskarte ausgespielt, muss der Befragte 1 Tatverdächtigen nennen, den der fragende Spieler bei seiner Ermittlung ausschließen kann.

7. **»Spurensicherung«**

Wird diese Ermittlungskarte ausgespielt, muss der Befragte 1 Tatort und 1 Tatwerkzeug nennen, die der fragende Spieler bei seiner Ermittlung ausschließen kann.

Die »Spurensicherung«-Karte kann nicht eingesetzt werden, wenn zuvor die »Tatverdächtiger«-Karte »Mike T.« oder »Nora M.« gelegt wurde.

8. »Verdacht«

Wird diese Ermittlungskarte ausgespielt, muss der Befragte mitteilen, ob das richtige Verbrechen ermittelt wurde, d.h. ob zuvor vom fragenden Spieler die richtige »Verbrechen«-Karte gelegt wurde. Diese Information muss der Befragte nicht geben, wenn er die Verteidigungskarte »Aussageverweigerung« spielt.

9. »Zeuge«

Wird diese Ermittlungskarte ausgespielt, muss der Befragte mitteilen, ob der gesuchte Tatverdächtige männlich oder weiblich ist. Diese Information muss er nicht geben, wenn er die Verteidigungskarte »Falscher Zeuge« oder »Aussageverweigerung« spielt. Die »Zeuge«-Karte kann nicht eingesetzt werden, wenn zuvor die »Tatverdächtiger«-Karte »Ede K.« oder »Anke S.« gelegt wurde.

Verteidigungskarten:

Grundsätzlich gilt: Eine Verteidigungskarte kann nur vom Befragten ausgespielt werden – und zwar erst, nachdem der fragende Spieler seine Fallkarten gelegt und ggf. eine Ermittlungskarte ausgespielt hat.

Es gibt 6 verschiedene Verteidigungskarten – 2 Karten (»Anwalt« und »Suspendierung«) in einfacher, 3 Karten (»Alibi«, »Falscher Zeuge« und »Maulwurf«) in zweifacher und 1 Karte (»Aussageverweigerung«) in vierfacher Ausführung:

1. »Alibi«

Wird diese Verteidigungskarte ausgespielt, ist die Ermittlungskarte »Gegenüberstellung« wirkungslos, d.h. der Befragte muss keine Information geben. Die »Alibi«-Karte kann nur eingesetzt werden, wenn

zuvor vom fragenden Spieler die Ermittlungskarte »Gegenüberstellung« gelegt wurde.

2. **»Anwalt«**

Wird diese Verteidigungskarte ausgespielt, muss der Gegenspieler die nächste Befragung aussetzen.

3. **»Aussageverweigerung«**

Wird diese Verteidigungskarte ausgespielt, sind die Ermittlungskarten »Einzelverhör«, »Gegenüberstellung«, »Informant«, »Verdacht« oder »Zeuge« wirkungslos, d.h. der Befragte muss keine Information geben. Die »Aussageverweigerung«-Karte kann nur eingesetzt werden, wenn zuvor vom fragenden Spieler eine dieser Ermittlungskarten gelegt wurde.

4. **»Falscher Zeuge«**

Wird diese Verteidigungskarte ausgespielt, ist die Ermittlungskarte »Zeuge« wirkungslos, d.h. der Befragte muss keine Information geben. Die »Falscher Zeuge«-Karte kann nur eingesetzt werden, wenn zuvor vom fragenden Spieler die Ermittlungskarte »Zeuge« gelegt wurde.

5. **»Maulwurf«**

Wird diese Verteidigungskarte ausgespielt, darf der Befragte 1 eigene Aktionskarte (Ermittlungs- oder Verteidigungskarte) gegen 1 beliebige Aktionskarte des fragenden Spielers austauschen. Dazu darf der Befragte Einsicht in die Handkarten des fragenden Spielers nehmen.

6. **»Suspendierung«**

Wird diese Verteidigungskarte ausgespielt, muss der Gegenspieler die nächste Befragung aussetzen.

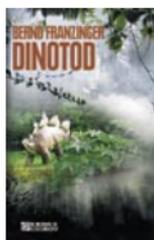
Die Kriminalromane zum Spiel

Tatort: Kaiserslautern

Hauptkommissar Wolfram Tannenberg



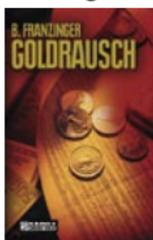
Wolfsfalle
3-89977-650-X
Psychothriller



Dinotod
3-89977-630-5
Psychokrimi



Ohnmacht
3-89977-619-4
Medizinthriller



Goldrausch
3-89977-609-7
Börsenkrimi



Pilzsaison
3-89977-606-2
Thriller

Tatort: Hamburg

Hauptkommissar
Werner Danzik



Abendfrieden
3-89977-657-7
Gesellschaftskrimi



Herzraub
3-89977-614-3
Medizinkrimi

Tatort: Regensburg

Kommissarin
Lilian Graf



Katzenhöhle
3-89977-641-0
Künstlerkrimi



Schlangentanz
3-89977-618-6
Psychothriller



Drachenfrau
3-89977-610-0
Psychothriller

Tatort: Düsseldorf

Fotografin
Katrin Sandmann



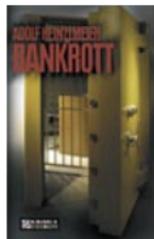
Kinderspiel
3-89977-653-4
Psychokrimi



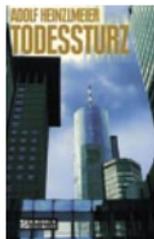
Schattenriss
3-89977-617-8
Psychothriller

Tatort: Frankfurt

Privatdetektiv
Peter Merton



Bankrott
3-89977-667-4
Detektivroman



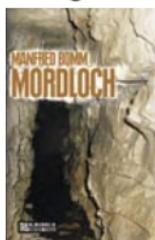
Todessturz
3-89977-649-6
Detektivroman

Tatort: Ulm

Kommissar August Häberle



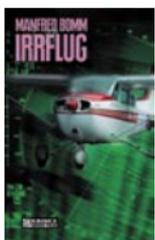
Schusslinie
3-89977-664-X
Fussballkrimi



Mordloch
3-89977-646-1
Alb-Krimi



Trugschluss
3-89977-632-1
Einstein-Krimi



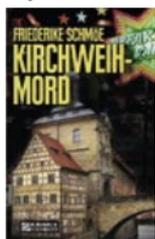
Irrflug
3-89977-621-6
Fliegerkrimi



Himmelsfelsen
3-89977-612-7
Alb-Krimi

Tatort: BambergPrivatdetektivin
Katinka Palfy

Fratzenmond
3-89977-675-5
Franken-Krimi



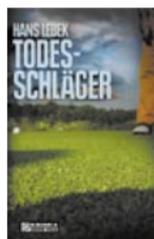
Kirchweihmord
3-89977-643-7
Franken-Krimi



Maskenspiel
3-89977-636-4
Universitätskrimi

Tatort: BerlinHauptkommissar
Michael Schlosser

Karteileichen
3-89977-673-9
Politkrimi



Todesschläger
3-89977-660-7
Wirtschaftskrimi

Tatort: ZwickauPrivatdetektive Doreen Graichen
und Norbert Löwe

Dunkelhaft
3-89977-672-0
Psychothriller



Eiseskälte
3-89977-659-3
Psychothriller



Leichenstarre
3-89977-639-9
Psychothriller

**Alle Titel erhältlich in
Ihrem Buchhandel!**

KREUZVERHÖR

Actiongeladenes Krimi-Kartenspiel
für zwei »Ermittler«

Spielerzahl: 2

Altersempfehlung: ab 12 Jahren

Spieldauer: ca. 40 Minuten

Spielcharakteristik:

Glück: ++

Taktik: +++

Überlegung: ++++

Kommunikation: ++

Spielinhalt:

- 60 Fallkarten
(12 x Verbrechen, 18 x Tatort,
12 x Tatverdächtiger,
18 x Tatwerkzeug)
- 30 Aktionskarten
(18 x Ermittlung,
12 x Verteidigung)
- 1 Block mit Ermittlungsakten
- 1 Spielanleitung

Alle Rechte vorbehalten.

Farb- und Inhaltsänderungen
vorbehalten. Nicht für Kinder
unter 3 Jahren geeignet, da
Kleinteile verschluckt werden
können.

Autorin: Sonja Klein

Gestaltung: Lutz Eberle

© 2006 – Gmeiner-Verlag GmbH

Im Ehnried 5, 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

89312 Günzburg

www.hutter-trade.com

Sie sind einer der besten Ermittler des Bundeskriminalamts (BKA). Bei einer Großrazzia ist Ihnen ein »dicker Fisch« ins Netz gegangen. Der mit internationalem Haftbefehl gesuchte Gangster weiß von einem Verbrechen, das schon in Kürze stattfinden soll. Handeln Sie, bevor es zu spät ist! Verhören Sie den Mann und finden Sie schnellstmöglich heraus,

- welches Verbrechen geplant ist,
- wo es stattfinden soll,
- wer der mutmaßliche Täter ist und
- welches Tatwerkzeug er benutzen will!

Bei Ihren Ermittlungen können Sie sich auf verschiedene Hilfsmittel stützen. Aber rechnen Sie auch damit, dass Ihnen so mancher Stein in den Weg gelegt wird!

»Nicht nur Spielefans, sondern auch jeder, der Krimis mag, wird dieses Kartenspiel mit Sicherheit lieben! Denn wer möchte nicht einmal selbst in die Rolle eines Kommissars schlüpfen und immer wieder neue, knifflige Fälle lösen? »Kreuzverhör« macht es möglich!«

KRIMI JOURNAL



ISBN 3-89977-679-8 € 12,90



KRIMI IM
GMEINER-VERLAG