



# MILLIONEN- RAUB

von Inka und Markus Brand

## Krimi-Kartenspiel

*für schnelle Ermittler*



GMEINER

## Auf heißer Spur ...

*Kunstraub im Museum! Obwohl sich die Besucher in den Gängen des Museums dicht an dicht drängen und überall staunend vor den Gemälden und Statuen der großen Künstler vergangener Jahrhunderte stehen bleiben, bemerkt niemand, dass das berühmteste Stück der Ausstellung – »Der laute Ruf« – von einem unbekanntem Täter entwendet wurde. Erst als die Alarmanlage zu schrillen beginnt und sich die Fenster und Türen des Museums automatisch verriegeln, wird den Menschenmassen klar, dass sie womöglich Zeugen eines der größten Kunstraube der letzten Jahre geworden sind.*

*»Niemand verlässt den Saal«, ertönt eine Stimme aus den Lautsprechern und sofort eilen die Kriminalbeamten herbei, um die Museumsbesucher nach nützlichen Hinweisen zu befragen. Eine spannende Jagd beginnt. Wer wird den Dieb zuerst fassen?*

## Spielziel

Ein Startspieler kreierte nach bestimmten Vorgaben den Raum eines Museums. Aufgabe der Mitspieler ist es, möglichst schnell durch clevere Zeugenbefragung den Aufbau des Raumes zu rekonstruieren, um dann anhand der von der Spurensicherung gelieferten Hinweise den Täter (*einer der BESUCHER!*) dingfest zu machen. Nur wer schnell und logisch kombiniert, kann hier gewinnen.

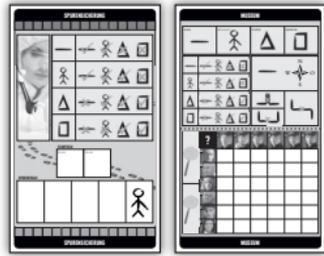
## Inhalt

»Millionenraub« ist ein Krimi-Kartenspiel für 2 bis 4 Spieler. Es umfasst:

- **92 Spielkarten**, aufgeteilt in:
  - 8 Karten »Hinweis«
  - 42 Karten »Polizei«
  - 42 Karten »Zeuge«



- **1 Block »Spurensicherung«**  
(Ausdruck weiterer Blätter unter:  
[www.gmeiner-verlag.de](http://www.gmeiner-verlag.de))
- **1 Block »Museum«**  
(Ausdruck weiterer Blätter unter:  
[www.gmeiner-verlag.de](http://www.gmeiner-verlag.de))



## Spielvorbereitung für alle Spieler

Jeder Spieler erhält ein Blatt des Museumsblocks. Ein Spieler wird zum Startspieler ernannt, dieser erhält zusätzlich ein Blatt »Spurensicherung« und die 8 »Hinweis«-Karten. Die blauen »Polizei«-Karten und die gelben »Zeuge«-Karten werden jeweils gemischt und in zwei verdeckten Stapeln bereitgelegt. Jeder Spieler – nur der Startspieler nicht! – erhält anschließend 3 blaue und 3 gelbe Karten.

## Spielvorbereitung des Startspielers

Es gibt **4 verschiedene Hinweise: GANG, BESUCHER, STATUE** und **GEMÄLDE**. Diese Hinweise zeichnet der Startspieler geheim auf sein **Blatt des Museumsblocks** (*Er kann hierzu den Schachteldeckel als Sichtschirm verwenden. Alternativ kann er die obere Hälfte des Blatts nach oben klappen, sodass sie einen Sichtschutz bildet.*) Es gibt zu jedem Hinweis bestimmte Regeln, die der Startspieler beim Zeichnen berücksichtigen muss.

— **Zuerst zeichnet der Startspieler den GANG durchs Museum ein:**



*Zeugin Tanja H.: »Ich kann mich noch genau erinnern. Wenn man den Raum durch den Westflügel betrat, folgte man dem Gang circa 20 Meter geradeaus, bevor er im 90-Grad-Winkel nach rechts wegknickte.«*



Ein BESUCHER wird als ein »Strichmännchen« pro Feld eingezeichnet.

Senkrecht und waagrecht (*nicht diagonal*) **an jedes GANG-Feld angrenzend wird (sofern möglich) ein BESUCHER gezeichnet.** Benachbart zu einem GANG kann sich also niemals eine STATUE oder ein GEMÄLDE befinden (*Siehe Beispiel unten!*).



**Danach zeichnet der Startspieler die STATUEN ein:**



*Zeugin Ilse M.: »Neben dieser alten griechischen Gottheit aus Marmor da hinten stand ein ziemlich komischer Kauz. Wenn Sie mich fragen: Der hat Dreck am Stecken. Das haben die Spatzen von den Dächern gepfiffen. Jaja, gleich dort drüben war es.«*

Eine STATUE wird als ein »Dreieck« pro Feld eingezeichnet.

Senkrecht und waagrecht (*nicht diagonal*) **an jedes BESUCHER-Feld angrenzend wird (sofern möglich) eine STATUE eingezeichnet.** Neben einer STATUE kann sich also niemals ein GANG-Feld befinden (*Siehe Beispiel unten!*).



**Zum Schluss zeichnet der Startspieler die GEMÄLDE ein:**



*Zeuge Alfred T.: »Natürlich habe ich »Der laute Ruf« gesehen. Er hing ja bis vor einer Dreiviertelstunde noch dort neben der dreiköpfigen Katzenstatue. Allerdings frage ich mich, was die Kerle mit dem Bild anfangen wollen. Es sah nun wirklich recht gruselig aus. Schön war das nicht!«*

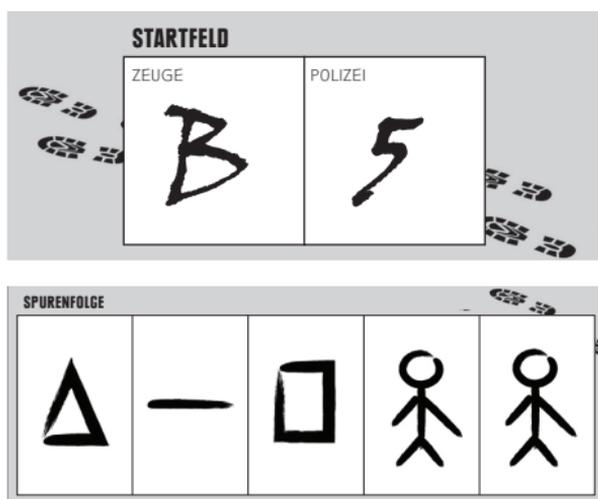
Ein GEMÄLDE wird als ein »Rechteck« pro Feld eingezeichnet.

Senkrecht und waagrecht **angrenzend an jedes STATUEN- oder GEMÄLDE-Feld wird ein GEMÄLDE gezeichnet.**



Zunächst bestimmt der Startspieler ein beliebiges **Startfeld** (Buchstaben-Zahlen-Kombination), dessen Koordinaten er in das »ZEUGE«- und das »POLIZEI«-Feld einträgt. Außerdem gibt er eine beliebige **Spurenfolge** vor, die die Spieler bis zum Täter zurücklegen müssen. Anschließend wird das Blatt der Spurensicherung für jeden Mitspieler gut sichtbar offen in die Tischmitte gelegt.

*Beispiel (Startkoordinaten und Spurenfolge):*



Die Spurenfolge gibt bestimmte Hinweise vor, die die Spieler zum Täter führen. In unserem Beispiel besagt die Spurenfolge, dass man den Täter findet, wenn man vom Startfeld aus zur nächsten STATUE, dann zum nächsten GANG, anschließend zum nächsten GEMÄLDE und von dort weiter zum nächsten BESUCHER geht. Die **Hinweise der Spurensicherung** werden dabei immer **in Leserichtung** (zeilenweise, von links nach rechts) auf das Museum übertragen. Hat ein Spieler das Museum komplett rekonstruiert, kann er so das Feld mit dem Täter bestimmen und diesen dingfest machen.

Beispiel:

Der Startspieler hat das Museum, wie nachfolgend dargestellt, auf das Museumsblatt gezeichnet. Folgt man den Ergebnissen der Spurensicherung (vom Startfeld B5 in Leserichtung zur nächsten STATUE, zum nächsten GANG, zum nächsten GEMÄLDE, zum nächsten BESUCHER und schließlich zum TÄTER, der stets auch ein BESUCHER ist), findet man den Täter im Feld E5.

	?	1	2	3	4	5	6
A							
B							
C			L	—	└		
D							
E							
F							

### Achtung:

- Der Startspieler darf nur Hinweise auf dem Blatt »Spurensicherung« eintragen, die auch auf seinem Museumsblatt vorkommen.
- Je nach Gangführung gibt es manchmal keine Gemälde im Museum.
- Folgt man den Hinweisen der Spurensicherung und ist beim Feld F6 angelangt, bevor man alle Hinweise befolgen konnte, geht es bei Feld A1 weiter.

## Spielablauf – Die Zeugenbefragung

Wenn der Startspieler das Blatt der Spurensicherung und das Museumsblatt komplett ausgefüllt hat, kann das Spiel starten.

Der Spieler links neben dem Startspieler beginnt mit der Befragung der Zeugen. Dazu spielt er zwei Karten aus, **jeweils eine blaue »Polizei«-Karte und eine gelbe »Zeuge«-Karte**. Die beiden Karten geben einen **Koordinatenpunkt (Feld) des Museumsblatts** an.

*Beispiel:*

*Der Spieler spielt die blaue 3 und das gelbe F aus. Der Kriminalbeamte Nr. 3 befragt also die Zeugin F, was sie zur Tatzeit im Feld F3 des Museums gesehen hat.*



*Kommissar Erik S.: »Sie standen also zur Tatzeit hier. Konnten Sie sehen, wer sich in diesem Augenblick dort hinten, neben dieser modernen grünen Skulptur, befand?«*



*Zeugin Claudia T.: »Wie ich bereits sagte: Ich bin mir ziemlich sicher, dass dort die junge Frau mit dem Kinderwagen stand. Wenn Sie mich fragen: In so einem Vehikel kann man locker ein Gemälde verschwinden lassen.«*

Der Startspieler reicht ihm nun verdeckt **die zum ermittelten Museumsfeld passende »Hinweis«-Karte**. Diesen Hinweis – GANG (Achtung: Es ist nicht von vornherein klar, ob der GANG in diesem Feld eine Gerade oder eine Kurve ist; dies ergibt sich unter Umständen erst später!), BESUCHER, STATUE oder GEMÄLDE – zeichnet der Spieler auf seinem Museumsblatt ein. Anschließend gibt er dem Startspieler die »Hinweis«-Karte zurück.

Der Startspieler besitzt jede »Hinweis«-Karte zweimal. So können die Mitspieler schwerer Rückschlüsse auf die ausgehändigten Hinweise ziehen und nicht bereits anhand der Kartenposition erkennen, um welchen Hinweis es sich handelt.

Zusätzlich sollte der Startspieler seine »Hinweis«-Karten immer nach ein oder zwei Fragerunden kurz durchmischen.

Die **ausgespielten blauen und gelben Karten bilden zwei getrennte Ablagestapel**. Danach zieht der Spieler eine »Polizei«-Karte und eine »Zeuge«-Karte nach. Nun ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

Hinweis: Alle Spieler sollten darauf achten, ihre Museumsblätter immer verdeckt oder zugefaltet abzulegen, um ihre Informationen vor den übrigen Mitspielern geheim zu halten.

Während einer Spielrunde **kann jeder Spieler zweimal außer der Reihe »Diesen Hinweis will ich auch haben« rufen**. Dann erhält der Spieler sofort dieselbe »Hinweis«-Karte, die auch der aktive Spieler gerade vom Startspieler bekommen hat. Um kenntlich zu machen, dass der Spieler diese Sonderfunktion genutzt hat, muss er **eine seiner beiden Lupen auf der linken Seite des Museumsblattes durchstreichen**. Sind beide Lupen gestrichen, steht dem Spieler diese Option nicht mehr zur Verfügung. Danach geht es mit der regulären Spielreihenfolge weiter.

## Runden-/Spielende

Die Spieler versuchen möglichst schnell, die Anordnung der verschiedenen Hinweise auf dem Museumsblatt des Startspielers zu rekonstruieren. Ist dies gelungen, kann anhand der Spuren auf dem Blatt »Spurensicherung« der genaue Standort des Täters ausfindig gemacht werden. Das **betreffende Feld wird mit einem X auf dem eigenen Museumsblatt markiert** und das Blatt anschließend an den Startspieler gegeben. Wurde das X an der richtigen Stelle platziert, gewinnt dieser Spieler die laufende Runde. Wurde das X falsch gesetzt, scheidet der Spieler aus und die übrigen Spieler können ihr Glück weiterhin versuchen. Das Spiel wird bis zum nächsten Lösungsversuch eines anderen Spielers fortgesetzt.

Man kann mehrere Runden hintereinander spielen und zählen, wer am häufigsten gewinnt. In diesem Fall **wechselt der Startspieler in jeder Runde** und das Spiel endet, wenn jeder Spieler einmal als Startspieler an der Reihe war.

Alternativ fungiert der **Startspieler nur als Hinweisgeber** und es gewinnt, wer den Täter als Erster fasst.

## Das Spiel zu zweit

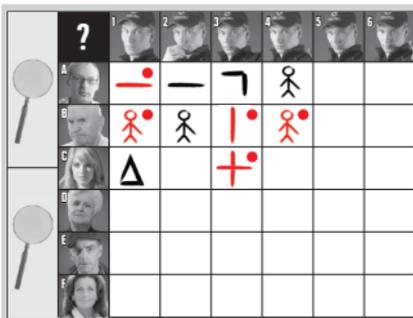
Im Spiel zu zweit werden immer **zwei Runden** gespielt. Jeder Spieler ist einmal Startspieler.

Die »Hinweis«-Karten **werden nicht benötigt**. Der Startspieler benennt einfach jeweils den Hinweis des ausgewählten Feldes.

Die Spieler zählen ihre Züge; **es gewinnt, wer den Täter mit weniger Zügen finden konnte**. Auf dem Blatt der Spurensicherung gibt es zum Zählen jeweils am oberen Rand eine dunkelgraue und am unteren Rand eine hellgraue Reihe mit Feldern. Der Startspieler streicht nach jedem Spielzug seines Gegenspielers ein Feld ab.

## Tipps zum Spiel

Das nachfolgende Beispiel verdeutlicht, welche Überlegungen angestellt werden können, um aus den Hinweisen des Startspielers weitere logische Schlussfolgerungen zu ziehen (die schwarzen Hinweise hat der Spieler vom Startspieler erfahren; die roten konnte er sich selbst erschließen):



*Im Feld A1 muss sich ein GANG befinden und es handelt sich in dieser Runde auf jeden Fall um eine West-Ost-Verbindung, da ein GANG nicht mit einer Kurve beginnen oder enden kann.*

*Im Feld B3 muss ebenfalls ein GANG sein, da der Verlauf des GANGs durch den BESUCHER im Feld A4 begrenzt wird. Da keine zwei Kurven in benachbarten Feldern liegen dürfen (im Feld A3 befindet sich schon eine Kurve!), muss im Feld C3 auch ein GANG liegen, dessen Richtung aber noch nicht klar ist.*

*Die BESUCHER-Felder B1 und B4 ergeben sich dann von selbst, da sich neben jedem GANG ein BESUCHER befinden muss.*

**Tipp:** Die Spieler sollten sich diejenigen Felder, die sie aufgrund logischer Schlussfolgerungen gefüllt haben, mit einem kleinen Punkt in der Ecke markieren, um sie von »sicheren« Feldern, die sie durch Hinweise des Startspielers gefüllt haben, unterscheiden zu können. So können später immer noch Änderungen vorgenommen werden, wenn ein Fehler zunächst unentdeckt blieb.

© 2013 – Gmeiner-Verlag GmbH, Im Ehnried 5, 88605 Meßkirch.  
Telefon 07575/2095-0, info@gmeiner-verlag.de. Alle Rechte vorbehalten.

Autoren: Inka und Markus Brand / Redaktion: Frank Liebsch

Spielgestaltung: Matthias Schatz, unter Verwendung folgender Bilder:

© Meddy Popcorn - Fotolia.com (»Zeuge A–F«), codiarts - Fotolia.com (»Polizei 1–6«), arsdigital - Fotolia.com (»Hinweis/Gang«), iceman - Fotolia.com (»Hinweis/Statue«), Aintschie - Fotolia.com und bittedankeschön - Fotolia.com (»Hinweis/Besucher«), Aintschie - Fotolia.com und bittedankeschön - Fotolia.com (»Hinweis/Gemälde«), fotogestoeber - Fotolia.com und rx - Fotolia.com (»Block Spurensicherung«)

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

© kallejipp / photocase.com und kmit - Fotolia.com

Produktion: Bookwise, München

EAN 42 6022058 153 6

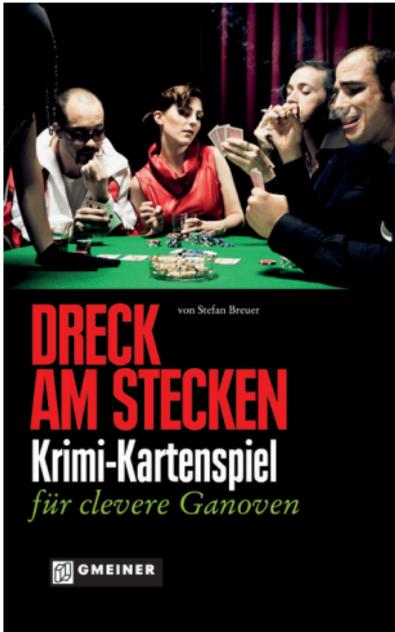
## Lust auf weitere Ermittlungen?



*Sonja Klein, Auf der Flucht*  
 2 Spieler, ab 14 Jahren,  
 60+ Minuten, 98 Karten  
 42 6022058 152 9

Sie sind einer der erfolgreichsten Ermittler des BKA 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. Verhören Sie den Mann und lösen Sie den Fall!

*»... Für Spieler mit taktischem Verständnis und Scharfsinn ist das Krimi-Kartenspiel ›Auf der Flucht‹ ein absolutes Muss ...«  
 Rheinische Post*



*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 stadtbekanntem 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 stadtbekannte 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«  
SpielxPress

»Super-Logikspiel für Krimifans spielen und lernen

# MILLIONEN- RAUB

Spannendes Krimi-Kartenspiel  
für schnelle Ermittler

Spielerzahl: 2-4

Altersempfehlung: ab 12 Jahren

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Spielcharakteristik:

Glück: +

Taktik: +++

Überlegung: +++++

Kommunikation: +

## Spielinhalt:

- 8 »Hinweis«-Karten
- 42 »Polizei«-Karten
- 42 »Zeuge«-Karten
- 1 Block »Museum«
- 1 Block »Spurensicherung«
- 1 Spielanleitung

Autoren: Inka und Markus Brand

Alle Rechte vorbehalten.

Gestaltung: Lutz Eberle, Matthias Schatz

Farb- und Inhaltsänderungen

vorbehalten. Achtung! Nicht geeignet

für Kinder unter 3 Jahren:

Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

© 2013 – 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 153 6



4 260220 581536

**AUF HEISSER SPUR** Kunstraub im Museum!  
Obwohl sich die Besucher in den Gängen  
des Museums dicht an dicht drängen und über-  
all staunend vor den Gemälden und Statuen  
der großen Künstler vergangener Jahrhunderte  
stehen bleiben, bemerkt niemand, dass das  
berühmteste Stück der Ausstellung –  
»Der laute Ruf« – von einem unbekanntem  
Täter entwendet wurde.

»Niemand verlässt den Saal«, ertönt eine  
Stimme aus den Lautsprechern und sofort eilen  
die Kriminalbeamten herbei, um die Muse-  
umsbesucher nach nützlichen Hinweisen zu  
befragen. Eine spannende Jagd beginnt. Wer  
wird den Dieb zuerst fassen?

*Ein fesselndes Krimispiel aus der  
Ideenschmiede des vielfach ausgezeichneten  
Autorenduos Inka und Markus Brand.  
Nur wer schnell und logisch kombiniert,  
kann hier gewinnen!*



**GMEINER**