



DAS KRIMI-RÄTSELSPIEL

CRIME TOURS

- Fall 1 DIAMANTENFIEBER,
Amsterdam
- Fall 2 TODSCHICK,
Mailand
- Fall 3 BOMBENSPIEL,
Brüssel
- Fall 4 TOD IM ORIENT-EXPRESS,
Budapest
- Fall 5 SECHS MEISTERWERKE,
München
- Fall 6 GLÜCKSSPIELER,
Monaco



von: **SONJA KLEIN**

vorherige Akte von: _____

Im Archiv unter Nr.: _____



Schnelldieler

GMEINER



Auf Verbrecherjagd durch Europa

Die Akte HEXAGON ist auf eurem Tisch gelandet. Jetzt ist konzentrierte, präzise Ermittlungsarbeit gefragt, denn rätselhafte Spuren und brisante Zeugenaussagen führen euch durch halb Europa, um sechs mysteriöse Kriminalfälle zu lösen, bei denen es um Diamantenraub, Gemäldediebstahl, Glücksspielbetrug, Bombenanschläge, blutige Modeschauen und sogar Mord im berühmten Orient-Express geht.

Spielmaterial

Um die Aufklärung dieser sechs Fälle sollten sich am besten 1–4 clevere Ermittler ab 14 Jahren kümmern. Dazu steht euch folgendes Material zur Verfügung:

- Fall-Liste (1 Karte)
- 50 Fall-Karten
- 54 Tipp-Karten
- Tag-Stadt-Decodiertafel (bestehend aus 2 Großkarten)
- Lösungscodes für die Tipp-Karten 01 – 27 (1 Karte)
- 7 Aufklärungs-Karten

Zusätzlich müsst ihr euch mit **Stift** und **Papier** »bewaffnen«, um diverse Rätsel zu lösen und eure Ermittlungsergebnisse zu notieren. Ein Blick ins **Internet** kann an der einen oder anderen Stelle durchaus hilfreich sein. Eine Schere benötigt ihr auf keinen Fall, denn zerschnitten wird in diesem Spiel nichts!

Achtung: Stürzt euch jetzt nicht voreilig in die Ermittlungen. Bevor ihr euch das Spielmaterial genauer anschauen dürft, müsst ihr diese **Spielanleitung zuerst gemeinsam bis zu Ende lesen** und alle notwendigen Vorbereitungen treffen!

Spielvorbereitung

Legt die **Fall-Liste**, die beiden Großkarten der **Tag-Stadt-Decodiertafel** und die Karte mit den **Lösungscodes** für die Tipp-Karten 01 – 27 auf dem Tisch bereit.

Platziert die **50 Fall-Karten als verdeckten Stapel** (die

Rückseiten mit den Nummern müssen nach oben zeigen!) auf dem Tisch. Prüft, ob die Karten in aufsteigender Reihenfolge sortiert sind (01–50).

Daneben platziert ihr die **54 Tipp-Karten als verdeckten Stapel** (die Rückseiten mit den Nummern müssen nach oben zeigen!). Prüft, ob auch die Tipp-Karten in aufsteigender Reihenfolge sortiert sind (01–54).

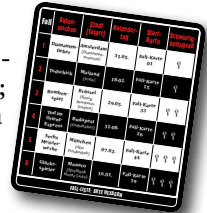
Zuletzt legt ihr die **7 Aufklärungs-Karten als verdeckten Stapel** (die Rückseiten müssen nach oben zeigen!) an den Rand des Tisches. Auch diese Karten müssen nach den Fall-Nummern in aufsteigender Reihenfolge sortiert sein (Fall 1– Fall 6); die letzte Karte in dieser Sortierung ist die »Akte geschlossen«-Karte.

Wichtig: Achtet bei euren Spielvorbereitungen genau darauf, dass ihr noch **keine Vorderseiten der Fall-, Tipp- oder Aufklärungs-Karten seht!**



Spielablauf

Nun kann es mit der Lösung des ersten Falls losgehen! **Schaut euch dazu die Fall-Liste an;** hier findet ihr die wichtigsten Informationen zu allen sechs Fällen der Akte HEXAGON. Da die Fälle unabhängig voneinander sind, könnt ihr frei entscheiden, mit welchem Fall ihr starten wollt. Empfohlen wird jedoch, mit einem leichteren Fall zu beginnen, um rasch ein Gefühl für den Spielablauf zu bekommen. Die **Schwierigkeitsgrade der einzelne Fälle** sind auf der Fall-Liste durch Lupen-Symbole (☞ = leicht / ☞☞ = mittel / ☞☞☞ = schwer) gekennzeichnet; die Fälle unterscheiden sich hinsichtlich ihres Umfangs (Anzahl der Fall-Karten) sowie der Schwierigkeit der zu lösenden Rätsel und Tateinzelheiten.



Aufnahme der Ermittlung

Wenn ihr aus der Fall-Liste einen Fall ausgewählt habt, sucht ihr aus dem Stapel der Fall-Karten die angegebene **Start-Karte** heraus und legt diese offen (mit der Vorderseite nach oben!) auf den Tisch. Mit dieser Fall-Karte erfolgt die »Aufnahme der Ermittlung« (entsprechender Vermerk auf der Karte!) in einer

bestimmten Stadt an einem bestimmten Kalendertag. Euer erstes **Ziel ist es, herauszufinden, wohin (Stadt) und wann (Kalendertag = Tages- und Monatsnummer)** die »kriminelle Reise« weitergeht. Dazu müsst ihr euch mit dem auf der Fall-Karte beschriebenen Fallgeschehen sowie mit den vorhandenen Zeu-
 genaussagen und/oder gesicherten Spuren vertraut machen. Denn die dort enthaltenen Informationen machen es euch möglich, das Rätsel zu knacken!



Wenn ihr glaubt, die richtige Stadt und den richtigen Kalendertag ermittelt zu haben, müsst ihre eure **Lösung in der Tag-Stadt-Decodiertafel überprüfen, um die Nummer der nächsten Fall-Karte zu erhalten.** Dies geschieht in zwei Schritten:

1. Zuerst lest ihr im Kalender (1. Großkarte) an der Schnittstelle von ermitteltem Tag und Monat den zweibuchstabigen Tag-Code ab.
2. Anschließend lest ihr auf der 2. Großkarte an der Schnittstelle von ermittelter Stadt und erhaltenem Tag-Code die Nummer der Fall-Karte ab.



Die so ermittelte nächste Fall-Karte dürft ihr nun aus dem Stapel der Fall-Karten heraussuchen und euch ansehen:

- War eure **Lösung falsch**, wird euch das auf der Karte durch den Vermerk »Falsche Spur« mitgeteilt. In diesem Fall müsst ihr die Fall-Karte sofort wieder in den Stapel einsortieren und euch das Rätsel noch einmal anschauen; vielleicht habt ihr ja irgendetwas übersehen oder falsch kombiniert.
- War eure **Lösung vermutlich richtig**, zeigt die Fall-Karte eine andere Stadt an einem anderen Kalendertag. Ob es sich tatsächlich um die korrekte Karte handelt, könnt ihr leicht durch einen Blick auf den unteren Kartenrand feststellen: Dort ist vermerkt, **welche Nummer die »Vorherige Fall-Karte« haben muss.** Stimmt diese mit der Nummer eurer Start-Fall-Karte überein, seid ihr auf der richtigen Spur und könnt die Fall-Karte rechts neben der Start-Karte offen ablegen. Falls die Kartennummern jedoch nicht übereinstimmen, müsst ihr die Fall-Karte zurück in den Stapel sortieren und noch einmal neu überlegen.

Laufende Ermittlung

Nachdem ihr die zweite Fall-Karte korrekt ermittelt habt, **führt ihre eure Ermittlungen in gleicher Weise fort**, um die folgenden Ziele (Städte/Kalendertage) – und damit Fall-Karten – des Falls herauszufinden. Jede richtig ermittelte Fall-Karte wird jeweils rechts neben der vorherigen Karte offen abgelegt. Die Ermittlung der jeweils nächsten Fall-Karte setzt ihr fort, solange ihr auf den Karten den Vermerk »Laufende Ermittlung« seht.

Abschluss der Ermittlung

Sobald ihr im Laufe eurer Ermittlungen auf die Fall-Karte mit dem Vermerk »Abschluss der Ermittlung« stoßt, habt ihr die letzte Karte des Falls erreicht. Damit kommt ihr zum zweiten Teil eures Ermittlungsauftrages, der **Aufklärung des Falls!**

Auf der Fall-Karte werden euch mehrere **Fragen zu den Einzelheiten der Tat** gestellt. Die Anzahl der gesuchten Tat-einzelheiten ist in Klammern hinter der jeweiligen Frage angegeben. Insgesamt sind es immer 10 Einzelheiten pro Fall. Die erste Frage bezieht sich stets auf den Täter (*es kann auch mehr als ein Täter infrage kommen!*). Die **in jedem Fall gesuchten Tätereinzelheiten sind Anzahl + Geschlecht (zählt als eine Einzelheit) sowie Herkunft (Stadt).** Je nach Fall können darüber hinaus weitere Tätereinzelheiten gesucht sein, wie z. B. Beruf oder Tätigkeit, Beziehungsstatus zwischen Tätern, körperliche Besonderheiten usw. Die weiteren Fragen beziehen sich auf das Tatmotiv, die verwendeten Hilfsmittel und/oder den Tathergang.

Vor Beantwortung der Fragen solltet ihr alle ausliegenden Karten des Falls noch einmal genau durchgehen. Das beschriebene Fallgeschehen, die Zeu-
 genaussagen und die gesicherten Spuren liefern euch alle notwendigen Informationen zur korrekten und vollständigen Aufklärung des Falls, also zur Ermittlung aller 10 Einzelheiten der Tat. Eure **Antworten zu den einzelnen Fragen** notiert ihr anschließend auf eurem Notizzettel.

Hilfe während des Spiels

Solltet ihr während eurer Ermittlungen einmal nicht weiterkommen oder unsicher sein, könnt ihr die **auf den Fall-Karten angegebenen Tipp-Karten** nutzen, um hilfreiche Hinweise zu erhalten:

- Die Tipp-Karten 01 – 27 liefern euch **Hinweise zur Ermittlung des nächsten Ziels** (Stadt/Kalendertag) – und damit der nächsten Fall-Karte. Auf jeder Fall-Karte mit dem Vermerk »Aufnahme der Ermittlung« oder »Laufende Ermittlung« ist die Nummer der passenden Tipp-Karte angegeben.

Falls euch die Hinweise einer Tipp-Karte auch nicht weiterhelfen, findet ihr am unteren Kartenrand auf dem Kopf stehend die codierte Lösung für die gesuchte Stadt und den gesuchten Kalendertag. Mit Hilfe der **Karte »Lösungscodes: Tipp-Karten 01 – 27«** könnt ihr die Lösung entschlüsseln und das Spiel fortsetzen.

- Die Tipp-Karten 28 – 54 geben euch **Hinweise zur Aufklärung des Falls**. Diese Tipp-Karten können erst ins Spiel kommen, wenn die letzte Fall-Karte (»Abschluss der Ermittlung«) aufgedeckt wurde. Hinter den Fragen zu den Tateinheiten sind die Nummern der passenden Tipp-Karten vermerkt.

Sobald ihr eine Tipp-Karte benötigt, könnt ihr diese aus dem Stapel der Tipp-Karten herausuchen und euch anschauen. Alle **verwendeten Tipp-Karten** müsst ihr zur Seite legen, denn diese werden bei der abschließenden Bewertung eurer Ermittlungsarbeit berücksichtigt.

Spielende und -wertung

Wenn ihr glaubt, die gesuchten 10 Einzeheiten der Tat herausgefunden zu haben, geht es an die Überprüfung eurer Ermittlungsergebnisse. Sucht dazu aus dem Stapel der **Aufklärungs-Karten** die Karte des von euch bearbeiteten Falls heraus und lest gemeinsam die dort gegebenen Antworten zu den einzelnen Fragen durch.

In den Antworttexten sind die gesuchten **Tateinheiten farbig hervorgehoben**. Vergleicht diese mit euren Antworten; für jede richtig notierte Einzeheit erhaltet ihr **1 Punkt!**

Als »richtig« gilt eine Tateinheit nicht nur dann, wenn sie exakt – wie auf der Aufklärungs-Karte geschrieben – von euch notiert wurde, sondern auch dann, wenn sie korrekt beschrieben bzw. sinngemäß genannt wurde.

Solltet ihr im Laufe eurer Ermittlungen Tipp-Karten verwendet haben, müsst ihr **für jeden benötigten Tipp und jede benötigte Lösung 0,5 Minuspunkte** vermerken. Für die Wertung müsst ihr natürlich nur diejenigen Tipps berücksichtigen, die euch wirklich neue Erkenntnisse gebracht haben.

Abschließend erfolgt die **Bewertung eurer Ermittlungsarbeit anhand der erzielten Gesamtpunktzahl:**

- **< 2 Punkte:** »Das war wohl nichts, jeder Polizeianwärter stellt sich besser an!«
- **2 – 4 Punkte:** »Schon mal ein netter Anfang, aber ihr habt noch Potenzial!«
- **5 – 7 Punkte:** »Gute Ermittlungsarbeit, damit seid ihr in jedem Kommissariat willkommen!«
- **8 – 10 Punkte:** »Hervorragend, die Agenten von CSI & Co. können sich ein Beispiel an euch nehmen!«

Wichtig: Sämtliche **Fall- und Tipp-Karten sowie die Aufklärungs-Karte müssen nach Abschluss des Falls wieder in die jeweiligen Stapel einsortiert werden**, bevor ihr mit den Ermittlungen in einem neuen Fall der Akte HEXAGON beginnen könnt!

Der Gmeiner-Verlag dankt allen Testspielern, die zur Realisierung dieses Spiels beigetragen haben, insbesondere Bianca Bacher, Nicolas Liebsch und Sonja Liebsch.

Lust auf weitere Ermittlungen?



EAN 42 6022058 159 8



EAN 42 6022058 156 7

Hinweis: Die in dem Spiel »Crime Tours – Akte Hexagon« geschilderten Kriminalfälle haben nie stattgefunden. Personen und Handlungen aller Fälle sind frei erfunden. Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Personen sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

© 2021 – Gmeiner-Verlag GmbH, Im Ehnried 5, 88605 Meßkirch, Deutschland.
Tel.: +49 7575 2095 0 / E-Mail: info@gmeiner-verlag.de. Alle Rechte vorbehalten.
Autor: Sonja Klein. Alle Rechte vorbehalten. Redaktion: Frank Liebsch.
Spielgestaltung: Gmeiner-Verlag. Schachtelgestaltung: U.O.R.G., Lutz Eberle,
Stuttgart, unter Verwendung folgender Bilder: © OpenClipart-Vectors, Pixabay.com /
MarjanNo, Pixabay.com
Produktion: Bookwise, München
EAN 42 6022058 179 6