

Löse den Kriminalfall



Am Tatort wurden folgende Beweismittel sicher gestellt.

Zusatzbeweis: Falls nach Überprüfung der Beweise, Alibis und Motive noch nicht klar ist, wer der Täter ist, muss die Spurensicherung Zusatzbeweise suchen.

TATORTBEWEIS 1	TATORTBEWEIS 2	ZUSATZBEWEIS 1	ZUSATZBEWEIS 2	ZUSATZBEWEIS 3

Eine Runde aussetzen.



Skizzen der Tatverdächtigen



Alibi	Alibi	Alibi	Alibi	Alibi

Motiv	Motiv	Motiv	Motiv	Motiv

TÄTER-TIPP	TÄTER-TIPP	TÄTER-TIPP	TÄTER-TIPP	TÄTER-TIPP

KRIMI-TRAIL Cards

Spielbeschrieb

Für 2 und mehr Spieler, Alter: 7 +
Dauer: ca. 10 – 20' pro Spiel

Inhalt

- **Spielunterlage** mit den Tatverdächtigen, den Feldern für Beweise, Alibis und Motive sowie den Feldern für die Tippabgabe (Tätertipp).
- **Beweis-Karten**
5 «Beweis-Karten» mit Gegenständen, welche am Tatort gefunden wurden.
- **Alibi-Karten**
5 «Alibi-Karten», davon 4 Karten «**Hat kein Alibi**» mit Einzelaktivitäten, welche nicht überprüfbar sind und 1 Karte «**Hat ein Alibi**» mit einer Gruppenaktivität (Volleyball), welche überprüfbar ist.
- **Motiv-Karten**
5 «Motiv-Karten», davon 4 Karten «**Hat ein Motiv**» mit Einzelmotiven, welche nahe legen, dass der Tatverdächtige einen Grund hatte, die Tat auszuüben (Traumkarten – «träumt von ...») und 1 Karte «**Hat kein Motiv**» mit den reellen Banknoten welches nahe legt, dass der Tatverdächtige keinen Grund hatte, die Tat auszuüben.
- **6 Detektiv-Dachs Karten** (für jeden Spieler eine).
- **Notizzettel**

Das brauchst du zusätzlich
Bleistift und Würfel

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, den Täter zu finden, der die Bank ausgeraubt hat, indem die Beweise, welche am Tatort gefunden wurden sowie die Alibis resp. Motive der Täter den Tatverdächtigen zugeordnet werden.

Vorbereitung

- Mische die 5 «Beweis-Karten». Lege zwei davon umgekehrt in die zwei Felder «Tatortbeweis 1» und «Tatortbeweis 2». Die übrigen drei legst du in zufälliger Reihenfolge und ohne dass sie jemand sieht umgekehrt in die drei Felder «Zusatzbeweis 1, 2, 3».
- Mische die «Alibi-Karten» und verteile sie zufällig und ohne dass sie jemand sieht umgekehrt in die Felder «Alibi».
- Mische die «Motiv-Karten» und verteile sie zufällig und ohne dass sie jemand sieht umgekehrt in die Felder «Motiv».

Spielablauf

Spieler 1 beginnt und würfelt mit dem Würfel. Je nach gewürfelter Augenzahl kann er eine Aktion ausführen:

- **Augenzahl 1:** Er kann sich eine Beweis-Karte oder eine Alibi-Karte oder eine Motiv-Karte ansehen und legt die Karte dann wieder umgekehrt zurück. Falls er sich schon alle Beweis-, Alibi- und Motiv-Karten angesehen hat, der Täter nicht eindeutig überführt werden kann, kann er sich noch einen (weiteren) Zusatzbeweis ansehen.
- **Augenzahl 2 und 3:** Er kann sich eine Alibi-Karte ansehen
- **Augenzahl 4 und 5:** Er kann sich eine Motiv-Karte ansehen
- **Augenzahl 6:** Er kann nichts machen

Spieler 1 notiert sich auf seinem Zettel die Information, welche er erhalten hat:

- Passt der aufgedeckte Beweis (Zusatzbeweis) zum Täter?
- Hat der Täter kein Alibi?
- Hat der Täter ein Motiv?

Es folgt Spieler 2 etc.

Wer hat gewonnen?

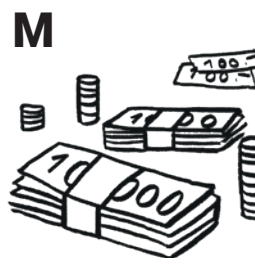
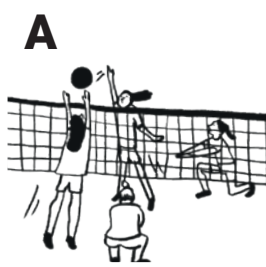
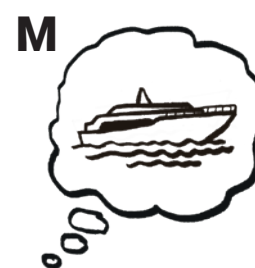
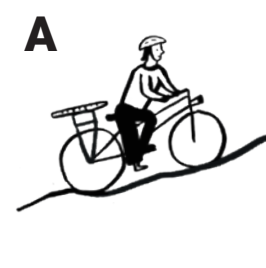
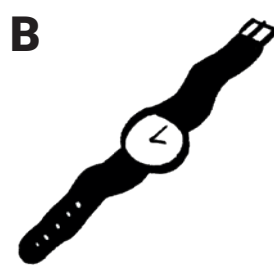
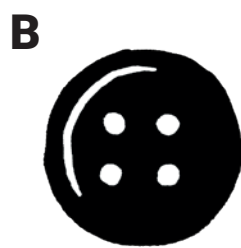
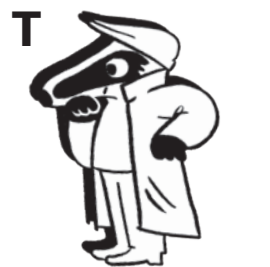
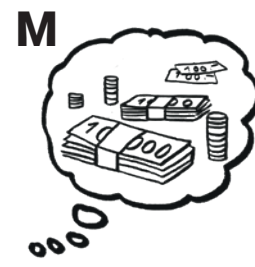
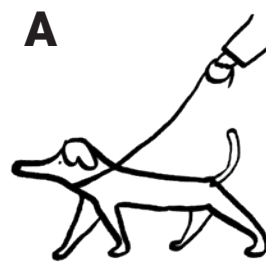
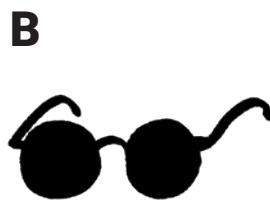
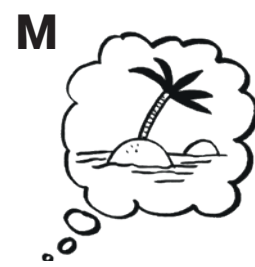
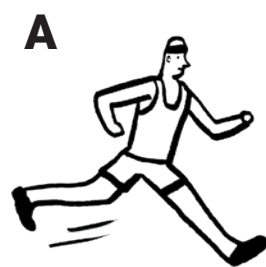
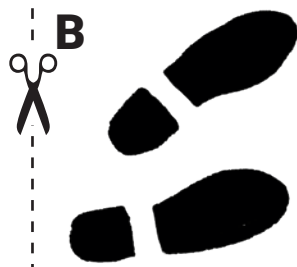
Der Spieler, der als erstes weiss, wer der Täter ist, legt seine Detektiv-Dachs Karte unterhalb des entsprechenden Täters ins Feld «Täter-Tipp». Er spielt nicht mehr weiter. Die übrigen Spieler spielen gemeinsam weiter, bis auch sie glauben, den Täter gefunden zu haben. Sie legen ihre Karte ebenfalls ins Feld «Täter-Tipp» resp. – wenn jemand bereits auf den gleichen Täter getippt hat – unterhalb der Karte jenes Spielers, der bereits getippt hat.

Wenn alle Spieler ihren Tipp abgegeben haben, werden alle Beweise (noch nicht die Zusatzbeweise), Alibis und Motive umgekehrt und gemeinsam eruiert, wer der Täter ist. Ist es nach dem Aufdecken aller Beweise noch nicht klar, wer der Täter ist, werden von links nach rechts die Zusatzbeweiskarten aufgedeckt und zwar nur so viele, wie nötig sind, damit ein eindeutiger Täter gefunden ist.

Was ist mit den Zusatzbeweisen?

Es kann sein, dass nach Aufdecken der zwei Beweise sowie der Motiv- und Alibi-Karten der Täter noch nicht eindeutig bestimmt werden kann. In diesem Fall muss die Spurensicherung noch Zusatzbeweise suchen. Decke von links nach rechts nur so viele Zusatzbeweise auf, wie nötig sind, bis der Täter eindeutig überführt werden kann. Die Zusatzbeweise können nur aufgedeckt werden, wenn die Zahl 1 gewürfelt wird.

Beweis-Karten



Tipp: Beweis-, Alibi- und Motiv-Karten auf dickes oder farbiges Papier kleben und danach ausschneiden, damit man nicht durch die Karten hindurch sieht.

Lust auf einen «echten»
Krimi-Trail – das Outdoor-
Gruppen-Erlebnis in mehreren
Schweizer Städten?

Infos unter
www.krimi-trails.ch



Notizen





TATORTBEWEIS 1

TATORTBEWEIS 2

Hat kein Alibi

Hat ein Motiv

ZUSATZBEWEISE



Notizen





TATORTBEWEIS 1

TATORTBEWEIS 2

Hat kein Alibi

Hat ein Motiv

ZUSATZBEWEISE



Notizen





TATORTBEWEIS 1

TATORTBEWEIS 2

Hat kein Alibi

Hat ein Motiv

ZUSATZBEWEISE



Notizen





TATORTBEWEIS 1

TATORTBEWEIS 2

Hat kein Alibi

Hat ein Motiv

ZUSATZBEWEISE



Notizen





TATORTBEWEIS 1

TATORTBEWEIS 2

Hat kein Alibi

Hat ein Motiv

ZUSATZBEWEISE



Notizen





TATORTBEWEIS 1

TATORTBEWEIS 2

Hat kein Alibi

Hat ein Motiv

ZUSATZBEWEISE

