

Ein Krimi-Puzzle
für 1-4 Hobby-Detektive

Anleitung

Das verlorene Feuer

Inhalt

- 1 Anleitung
 - 1 Puzzle mit 264 Teilen
 - 1 Saugnapf zum einfachen Herausheben der Puzzleteile
 - 72 Spielkarten
 - 8 Umschläge mit verschiedenen Inhalten
- (Im Lösungsumschlag findet ihr auch eine Inhaltsliste zum „Zurücksetzen“ des Falls.)

Spielvorbereitung

Legt die Spielkarten, den Saugnapf und die Umschläge beiseite.

Puzzelt zunächst gemeinsam das Puzzle.

(Hinweis: Wenn ihr dabei möglichst schnell sein wollt, könnt ihr die Puzzleteile nach ihren farbigen Rückseiten in zwei Puzzlehälften aufteilen. Die beige Teile ergeben die linke und die blauen Teile die rechte Seite des Puzzlemotivs. Sind beide Seiten fertig, könnt ihr sie einfach zusammensetzen.)



Sobald ihr das Motiv komplett fertig gepuzzelt habt, beginnt das eigentliche Krimi-Spiel. Hierfür benötigt ihr die Karten, den Saugnapf und die Umschläge. Die Karten legt ihr - ohne sie zu mischen - als verdeckten Stapel mit den Rückseiten nach oben neben dem Puzzlemotiv bereit. Ihr dürft euch noch keine der Karten ansehen. Die Umschläge bleiben zunächst ebenfalls verschlossen. Zusätzlich solltet ihr euch einen Stift bereit legen, um eure verbrauchte Zeit auf der Uhr abzustreichen (Seite 11). Auf einem Blatt Papier notiert ihr am Ende eure Lösung des Falls.



Spielziel

Ihr schlüpft in die Rolle von Ermittlerinnen und Ermittlern, um einen Raub aufzuklären. Dazu nehmt ihr den Tatort genau unter die Lupe und versucht anhand von verschiedenen Indizien Licht ins Dunkel zu bringen. Wenn ihr am Ende des Spiels die Täterin oder den Täter benennen könnt, den Tathergang ermittelt habt und wisst, wo sich das gestohlene Objekt befindet, habt ihr das Spiel gewonnen.

Allerdings verbrauchen eure Ermittlungen wertvolle Zeit. Je weniger Zeit ihr benötigt, um den Fall vollständig zu lösen, umso besser fällt eure abschließende Wertung aus.

Spielablauf

Schaut euch gemeinsam das gepuzzelte Motiv an. Darin werdet ihr unterschiedliche Dinge entdecken, die euch möglicherweise auf die Spur der Täterin oder des Täters führen.

Gemeinsam entscheidet ihr euch für ein Objekt, das ihr euch genauer ansehen wollt. Das kann ein Gegenstand, eine Person oder auch ein bestimmter Bereich des Raumes sein. Dazu platziert ihr den Saugnapf auf einem Puzzleteil, auf dem das ausgewählte Objekt abgebildet ist. Dann könnt ihr mit Hilfe des Saugnapfes dieses Puzzleteil einfach aus dem Motiv herausheben. Auf der Rückseite des Puzzleteils entdeckt ihr eine zweistellige Zahl. Diese Zahl gehört zu einer der Spielkarten, die ebenfalls alle eine zweistellige Zahl auf ihrer Rückseite aufweisen. Die zum Puzzleteil gehörende Karte (mit der identischen Zahl) dürft ihr dann aus dem Kartenstapel nehmen und euch ansehen. Vielleicht bringt sie euch der Lösung des Falls ein Stück näher.

(Hinweis: Unsere Puzzle zeichnen sich durch eine hohe Qualität und einen sehr guten Zusammenhalt der einzelnen Teile aus. Mitunter kann es daher vorkommen, dass sich mehrere Puzzleteile gleichzeitig aus dem Motiv lösen. Nehmt in diesen Fällen eure freie Hand zu Hilfe, damit wirklich nur das anvisierte Teil mit dem Saugnapf aus dem Motiv gehoben wird.)



Die Karten

(**Hinweis:** Die Zahlen auf den Karten gehen von 00 bis 99. Da aber nur 72 Karten im Spiel sind, sind einige Zahlenwerte nicht vergeben. Zu diesen gibt es keine Karte.)

Jede Spielkarte zeigt auf ihrer Vorderseite eine Detailaufnahme des Objektes, das ihr genauer betrachten könnt, wenn ihr das entsprechende Puzzleteil aus dem Motiv genommen habt. Über der Abbildung befindet sich ein erklärender Text, der das Bild ergänzt. In einigen Fällen enthält der Text auch eine Handlungsanweisung („Nehmt euch Umschlag 1 und öffnet ihn!“) Unter der Abbildung findet ihr zudem eine Anweisung, wie mit der Karte weiter zu verfahren ist:

Steht dort ein roter Text, werdet ihr dazu aufgefordert, diese Karte und eventuell weitere Karten, die ihr bereits untersucht habt, aus dem Spiel zu entfernen. Diese Karten werden dann nicht mehr benötigt.

Steht dort ein grüner Text, werdet ihr dazu aufgefordert, diese Karte offen vor euch auszulegen. Das bedeutet, dass diese Karte für eure weiteren Ermittlungen durchaus noch relevant werden kann (aber nicht muss).

Steht dort ein blauer Text, werdet ihr dazu aufgefordert, diese Karte zurück in den Kartenstapel zu sortieren. In der Regel handelt es sich bei diesen Karten um Zeitverschwendung, denn sie tragen nicht zur Lösung des Falls bei. Allerdings können diese Karten erneut auftauchen, wenn ihr euch weitere unnütze Stellen im Motiv näher anschaut.

In der rechten oberen Ecke jeder Spielkarte sind immer 0 bis 3 Sanduhren abgebildet. Diese symbolisieren die Zeit, die euch die jeweilige Untersuchung kostet. Je nachdem wie viele Sanduhren auf der betrachteten Karte abgebildet sind, streicht ihr entsprechend 0 bis 3 Felder auf der Uhr ab, die ihr am Ende dieser Spielregel findet. Jedes Feld entspricht einer Minute auf der Uhr. Die Anzahl der Felder, die ihr am Ende des Spiels insgesamt abgestrichen habt, bestimmt eure Wertung. Je mehr Zeit noch auf der Uhr ist, umso besser war eure Leistung.

Bei einigen besonderen Karten ist in der linken oder rechten unteren Ecke eine einzelne Ziffer von 0 bis 9 abgebildet. Eine solche Karte könnt ihr mit einer anderen dieser Karten sinnvoll kombinieren, um eventuell einen Fortschritt bei den Ermittlungen zu erzielen. Dazu müsst ihr eine Karte mit einer Ziffer in der rechten unteren Ecke an eine Karte anlegen, die eine Ziffer in der linken unteren Ecke aufweist. Diese Kombination der beiden Ziffern ergibt dann eine neue zweistellige Zahl, die in der Regel zu einer dritten Karte im Kartenstapel führt. Diese dürft ihr euch aus dem Stapel nehmen und ebenfalls ansehen.



Beispiel:

Die Truhe ist verschlossen. Um sie zu öffnen, benötigt ihr einen Schlüssel. Die Truhe zeigt in der unteren rechten Ecke die Ziffer „6“. Der Schlüssel zeigt unten links eine „2“. Wenn ihr die Karten nun passend aneinander legt, ergibt sich die Zahl „62“. Diese Karte dürft ihr euch aus dem Stapel nehmen und aufdecken. Sie zeigt die mit dem Schlüssel geöffnete Truhe.

(Hinweis: Es gibt Kartenkombinationen, die absolut keinen Sinn ergeben. In diesen Fällen ist die sich daraus ergebende zweistellige Zahl nicht vergeben. Entsprechend ist eine solche Karte auch nicht im Spiel enthalten.)

Die Umschläge

Durch das Aufdecken bestimmter Spielkarten kommen die Umschläge ins Spiel. Über die Spielkarten erfahrt ihr, wann ihr welchen Umschlag öffnen dürft. Nach dem Öffnen steht euch der gesamte Inhalt des Umschlages bis zum Ende des Spiels zur Verfügung.



Habt ihr auf die oben beschriebene Weise die Auswirkungen eines untersuchten Puzzleteils abgehandelt (Karte aufdecken, eventuell Karten kombinieren, eventuell Umschläge öffnen, Zeit abstreichen) puzzelt ihr das Puzzleteil zurück ins Motiv und entscheidet euch für ein neues Puzzleteil, das ihr euch ansehen wollt.



Spielende

Zu jedem Zeitpunkt im Spiel könnt ihr versuchen, den Fall zu lösen. Dazu notiert ihr auf einem Blatt Papier den Vor- und Zunamen der Täterin bzw. des Täters. Dazu schreibt ihr auch noch, was passiert ist und wo ihr den verlorenen Gegenstand vermutet.

Dann könnt ihr Umschlag 8 öffnen. Er enthält die Auflösung des Falls. Dort erfahrt ihr den genauen Tathergang und könnt nachlesen, mit Hilfe welcher Indizien ihr den Fall hättet lösen können. Stimmen eure drei Antworten bezüglich Täterin bzw. Täter, Tathergang und Fundort des Objekts mit denen in der Lösung überein, habt ihr das Spiel gewonnen. Dann könnt ihr die Bewertung eurer detektivischen Leistung am Ende der Spielregel nachlesen („Wertung“). Je weniger Felder (Minuten) ihr auf der Uhr verbraucht habt, umso besser fällt euer Ergebnis aus.

Hättet ihr mehr als 60 Felder auf der Uhr abstreichen müssen oder ist eine der drei Antworten, die ihr notiert habt, falsch, habt ihr das Spiel verloren. Ihr solltet also lieber genau überlegen, wann ihr den Fall lösen wollt.

(Hinweis: Natürlich könntet ihr auch auf den Einsatz der Uhr verzichten und so lange ermitteln, bis ihr euch wirklich ganz sicher seid.)

Los geht's. Viel Spaß!

Der Fall

Ohrenbetäubendes Quietschen! Die Räder blockieren. Panisch krallt ihr euch in euren Sitzen fest. Jemand muss die Notbremse gezogen haben, denkt ihr euch. Der Zug kommt zum Stehen und es wird mucksmäuschenstill. Kurze Zeit später läuft ein Mann in Uniform hektisch an euch vorbei.

„Oh nein, oh nein, wie konnte das passieren... Hildegard von Schnackenstein wurde beraubt. Ausgerechnet die Erbin unserer Eisenbahngesellschaft - hätte man sich nicht einen anderen Fahrgast aussuchen können, muss es denn unbedingt die Chefin sein? Und das in meiner Schicht?“, schnaubt der Schaffner des Panorama-Expresses, als er hastig an euch vorbei in Richtung des eigens für Frau von Schnackenstein angekoppelten Luxus-Waggons läuft.

Das klingt nach einem spannenden Fall für euch! Ohne lange zu überlegen steht ihr auf, stellt euch dem Schaffner als sehr erfolgreiche Nachwuchsdetektive vor und bietet ihm an, den Täter dingfest zu machen. „Zum Glück seid ihr an Bord, euch schickt der Himmel“, jauchzt der Schaffner, „ich schließe euch die Tür zum Luxus-Waggon auf, mein Kollege befindet sich im Salon, er wird euch sicherlich erste wichtige Auskünfte geben. Viel Erfolg!“ Mit diesen Worten schiebt er euch förmlich in den benachbarten Waggon und verschließt gleich hinter euch wieder die Tür! Ihr schaut euch um. Da hinten, ist das der Kollege, von dem der Schaffner sprach? Mit ihm solltet ihr als erstes sprechen!

Legt nun das Puzzle zusammen und startet mit euren Ermittlungen. Findet heraus, wie der Raub abgelaufen ist, wer es gewesen ist und wo sich das gestohlene Objekt nun befindet.

Puzzlemotiv



Wertung

Habt ihr alle Fragen zum Fall richtig beantwortet? Dann schaut auf der Uhr nach, wie viele Zeiteinheiten ihr benötigt habt und lest hier, wie gut ihr euch geschlagen habt.

1 - 30 Minuten

Das ist ja fast nicht zu glauben. Das dürfte Rekordzeit sein! Bei diesem ausgeprägten Spürsinn solltet ihr unbedingt mal über eine Karriere als Kommissarin oder Kommissar nachdenken.

31 - 35 Minuten

Wahnsinn! Schneller schaffen es die erfahrenen Ermittlerinnen und Ermittler bei der Kriminalpolizei auch nicht. Gut, dass es so clevere Köpfe wie eure gibt, die das Böse in der Welt so erfolgreich bekämpfen können.

36 - 40 Minuten

Hut ab. Eine wirklich starke Vorstellung. Ihr habt euch nicht ablenken lassen und alle relevanten Fakten schnell zusammengetragen. Ihr könnt stolz sein. Vielleicht geht es beim nächsten Fall sogar noch schneller.

41 - 45 Minuten

Wirklich ordentlich. In knapp einer Dreiviertelstunde habt ihr den Fall gelöst.

46 - 50 Minuten

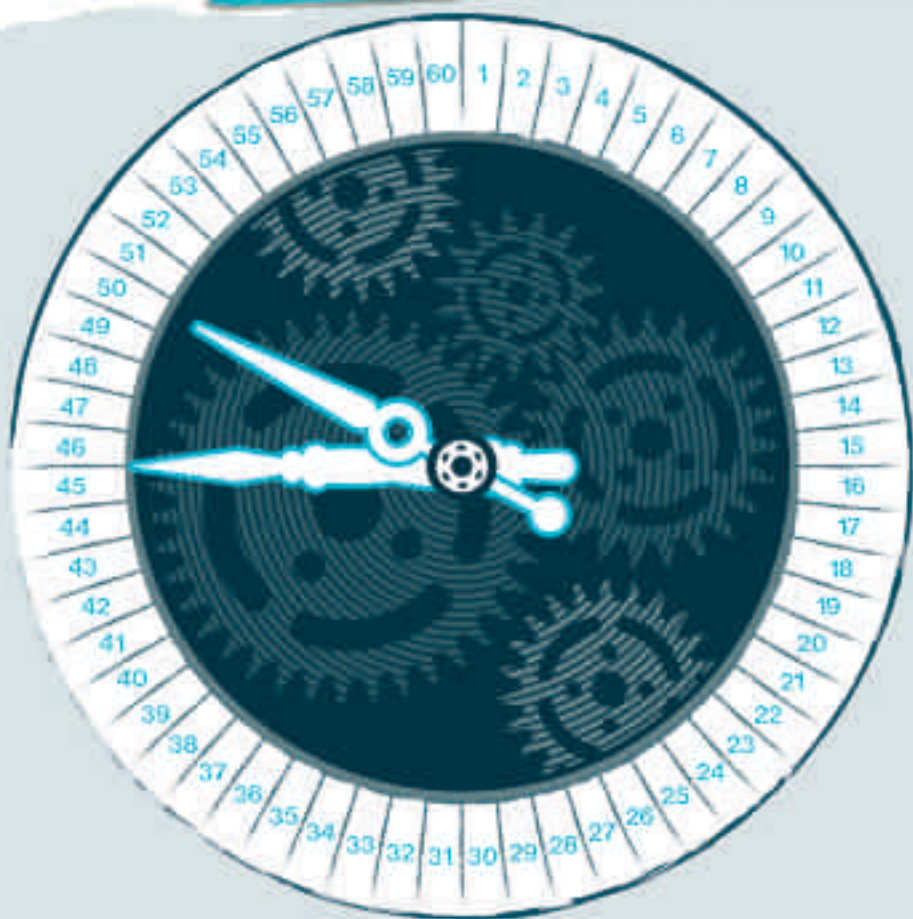
Was will man mehr? Nicht übermäßig schnell, aber ihr habt den Fall gelöst. Gratulation!

51 - 55 Minuten

Vielleicht hättet ihr euch an der einen oder anderen Stelle mehr auf das Wesentliche konzentrieren sollen, statt euch von Nebensächlichkeiten ablenken zu lassen. Aber am Ende haben eure Ermittlungen ja doch noch zum Ziel geführt.

56 - 60 Minuten

Ihr habt schon ein bisschen viel Zeit verbummelt. Aber geschafft ist geschafft – auch wenn es wirklich knapp war. Beim nächsten Fall sollte es aber lieber etwas schneller gehen, sonst qualifiziert ihr euch doch eher für den Innendienst.

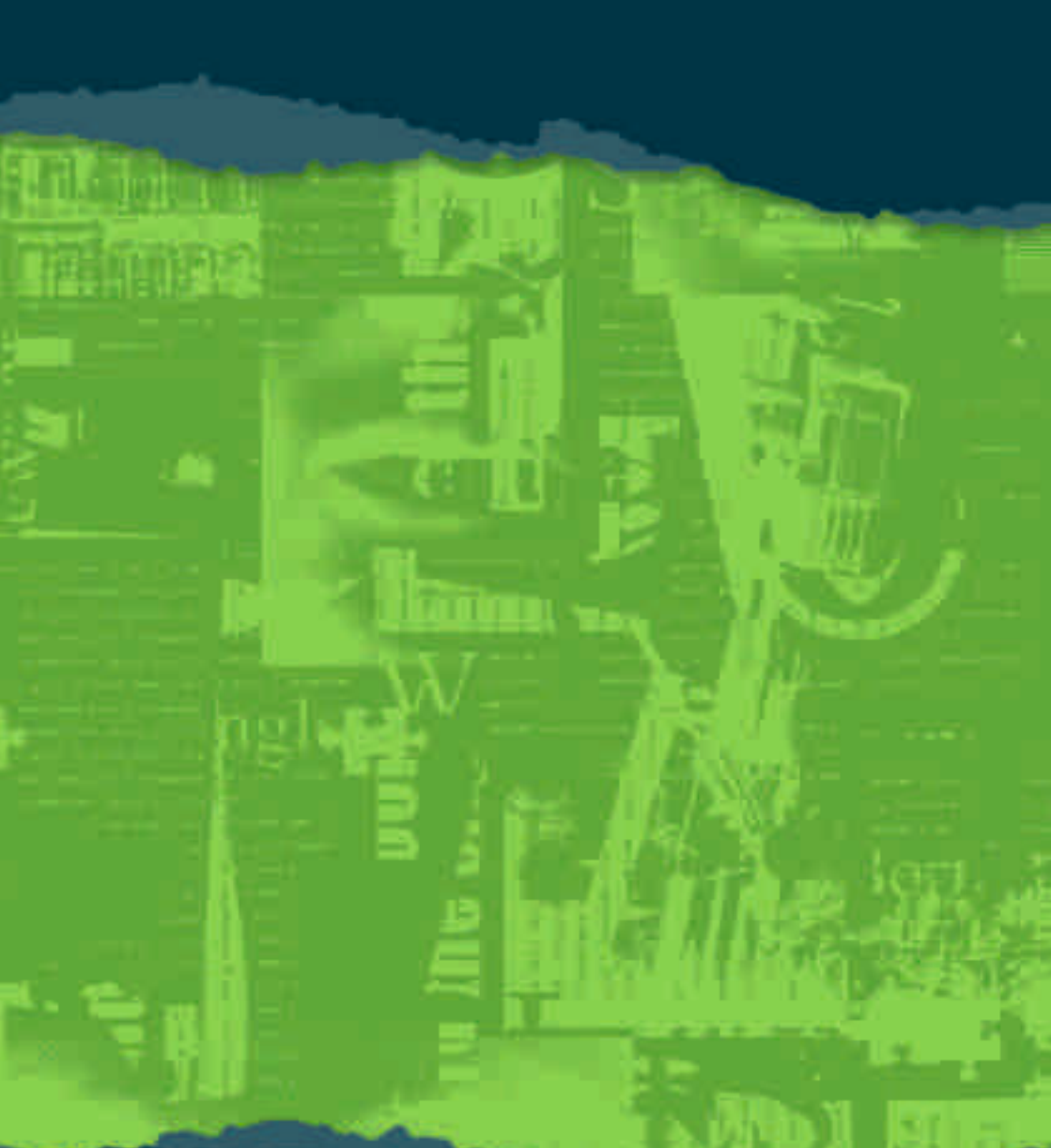


(Hinweis: Die Uhr könnt ihr euch auch auf der Ravensburger Homepage herunterladen: www.ravensburger.de)

Zuletzt noch zwei technische Hinweise:

Unsere Puzzelfertigung zeichnet sich durch hohe Qualität und Genauigkeit aus. Es kann jedoch vorkommen, dass sich ein leichte Verschiebung des Puzzlebilds ergibt, wodurch abgebildete Gegenstände etwas von den Puzzleteilen „herunterrutschen“. Nehmt euch am besten immer das Puzzleteil zu einem Gegenstand heraus, auf dem der Großteil des Gegenstands abgebildet ist.

Der Saugnapf kann, wenn zu viel Puzzlestaub an ihm haftet, etwas an seiner Saugfähigkeit einbüßen. In diesem Fall reibt den Saugnapf einfach mit einem Tuch leicht ab oder wäscht ihn mit etwas Wasser ab, damit er wieder einwandfrei funktioniert.



Autoren: Inka & Markus Brand, Michael Rieneck
Editor: Marianne Hoh
Illustration: © Oliver Freudenreich
Design: dreispur GmbH

ravensburger.de
© 2023
Ravensburger Verlag
Postfach 24 60
D- 88194 Ravensburg