

Thomas Sing

THE KEY

Raub in der Cliffrock Villa

HABA

Ein detektivisches Krimispiel
für 1 – 4 clevere Ermittler
ab 8 Jahren.

LEVEL STARTER

HABA

Wertes Ermittlerteam,

wir wenden uns an Sie, um Ihnen den aktuellen Ermittlungsstand mitzuteilen:

In der Kunstaussstellung der berühmten Cliffrock Villa wurde eine Raubserie verübt. Während eines Ausfalls des Sicherheitssystems stahlen gleich drei Täter wertvolle Ausstellungsstücke. Doch ein Unwetter überraschte die Täter, sodass sie bei der misslungenen Flucht erfolgreich festgenommen werden konnten. Auch das Diebesgut wurde wieder sichergestellt.

Trotz vieler Zeugenaussagen und zahlreicher Laboruntersuchungen konnte die Polizei aber bislang noch keinem Täter zweifelsfrei einen Raub nachweisen. Für eine Verurteilung muss zunächst ermittelt werden, welcher Täter zu welcher Tatzeit welches Ausstellungsstück gestohlen hat und wie er anschließend flüchten wollte. Erst wenn wir dies wissen, können die Täter hinter Schloss und Riegel gesetzt werden.

Hierbei hoffen wir auf Ihren unvergleichlichen Spürsinn und Ihre Hilfe, die Hinweise entsprechend zu analysieren und die Zusammenhänge unwiderlegbar zu klären.

Wir danken Ihnen für die Unterstützung!

SPIELMATERIAL



4 Aktenkoffer-Sichtschirme



4 Ermittlungsakten



1 Lösungstableau



4 Stifte mit Schwämmchen



9 Holzschlüssel

140 Karten:

72 Zeugenaussagen



68 Labor-Karten



20 Fingerabdruck-Karten



24 Überwachungs-kamera-Karten



24 Fundstück-Karten

SPIELAUFBAU

- ◆ Jeder Ermittler nimmt sich einen Aktenkoffer-Sichtschirm **1**, steckt ihn wie abgebildet zusammen und stellt ihn vor sich auf.
- ◆ Außerdem nimmt sich jeder Ermittler einen Stift **2** und eine Ermittlungsakte **3**.
- ◆ Mischt alle Karten **4** miteinander und verteilt sie mit der Rückseite nach oben (Farbcode sichtbar) in der Tischmitte. Die Karten dürfen sich überlappen. Alle Spieler müssen sie gut erreichen können.
- ◆ Das Lösungstableau lasst ihr zunächst in der Schachtel und seht es euch nicht an. Ihr braucht es erst am Spielende.
- ◆ Wählt gemeinsam einen Schlüssel **5** aus und legt ihn in die Tischmitte zwischen die Karten.






Nicht benötigtes Spielmaterial legt ihr wieder zurück in die Schachtel.

Jeder Ermittler versucht, die Zeugenaussagen und Laboruntersuchungen schnell und korrekt zu kombinieren und so den Fall lückenlos aufzuklären. Es gewinnt derjenige, der schnell den richtigen Schlüsselcode ermittelt und dabei möglichst wenig Hinweise benötigt.

Wichtige Informationen für die Fallermittlung:

Wann:

- Der erste Diebstahl geschah um **13:00 Uhr**. **1** 
- Der dadurch entstandene Tumult in den Ausstellungshallen wurde für den zweiten Raub um **14:00 Uhr** genutzt. **2** 
- Der letzte Diebstahl passierte um **16:00 Uhr**, als alle Ermittler mit der Auswertung der vorherigen Taten beschäftigt waren. **3** 

Wer: Die drei Festgenommenen sind:



Nick Rizzo, 17 Jahre alt – nimmt es von den Reichen und steckt es in seine eigene Tasche. Sein Fachgebiet sind Hackerangriffe auf Sicherheitssysteme und ausgeklügelte Täuschungsmanöver durch wechselnde Identitäten.



Rob Gonzales Ortega, 45 Jahre alt – Schlitzohr mit Hang zur organisierten Kriminalität. Er ist der Polizei schon mehrmals ins Netz gegangen, konnte sich aber mit alten Ganoventricks immer wieder befreien.



Greta Sable, 77 Jahre alt – skrupellose Meisterdiebin, die mit allen Wassern gewaschen ist. Ihr konnte man noch nie etwas nachweisen, denn sie geht ihre Machenschaften äußerst gut vorbereitet und routiniert an.

Was: Erbeutet wurden folgende Ausstellungsgegenstände:



- eine hölzerne **Maske** aus den Urwäldern Südamerikas



- eine diamantenbesetzte **Elefantens-tatue** aus Indien



- eine wertvolle **Krone** aus dem Besitz eines der einflussreichsten Adelshäuser des Fürstentums

Wie: Die Täter flohen alle auf unterschiedliche Art und Weise:



- in einem **blauen** Pilotenanzug mit einem kleinen, **roten**, motorisierten **Propellerflugzeug**



- mit einer **blauen** **Taucher-ausrüstung**



- mit einem **roten**, motorlosen **Gleitschirm-flieger**

Aufgrund der schlechten Witterung mussten allerdings alle drei Diebe ihre Flucht zu Fuß fortsetzen. Dabei wurden sie vom Einsatzteam gefasst.

Trotz all dieser Informationen tappen wir immer noch komplett im Dunkeln! Euch Ermittlern steht aber eine Vielzahl verschiedener Quellen zur Verfügung, um die Vorgänge in der Cliffrock Villa aufzuklären. Es wurden Zeugen befragt und deren **Zeugenaussagen** auf Karten dokumentiert und kategorisiert. Auch das forensische Labor hat hilfreiche Indizien zu den Tätern zu Tage gefördert und auf **Labor-Karten** gesammelt. Sie zeigen neben Fingerabdrücken auch Fundstücke von den Fluchtwegen und Kamerabilder aus der Ausstellung.

Zeugenaussagen

Kartenwert

Zeugenaussagen haben 2 oder 3 **Ermittlungspunkte**.

Labor-Karten haben immer 4 **Ermittlungspunkte**.

Je höher der Wert, desto hilfreicher ist ein Hinweis, besonders am Anfang der Ermittlungen.

Farbcode

Der individuelle Farbcode jeder Karte zeigt, für welche Fallvarianten diese Karte nützlich ist. Ihr dürft nur Karten nehmen, die ein Kästchen zeigen, das zur Farbe des anfangs ausgewählten Schlüssels passt! Alle anderen Karten bringen euch auf ein falsches Ermittlungsergebnis.

Kategorie-Icons

Auf jeder Karte zeigen zwei Icons an, zu welchem Aspekt des Falls diese Karte Aufschluss gibt. Die hier abgebildete Karte liefert also eine Aussage, die den Täter und die Flucht betrifft.



Es gibt 3 Arten von **Labor-Karten**:

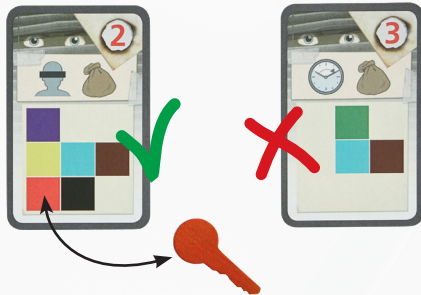
Ein **Fingerabdruck** ① offenbart etwas über Täter und Diebesgut, die **Überwachungskamera** ② über Täter und Tatzeit und ein **Fundstück** ③ über Täter und Flucht.

Um die Karten während des Spiels verwerten zu können, müsst ihr die Hinweise mit den Informationen in der Ermittlungsakte oder eurem Aktenkoffer vergleichen und so die richtigen Schlüsse ziehen.

SPIELABLAUF

1. Ermitteln

Es gibt keine Zugreihenfolge, alle Spieler ermitteln **zeitgleich**. Auf das Kommando „Ran an die Ermittlungen!“ ziehen alle Spieler **gleichzeitig** Karten aus der Mitte. Du darfst frei entscheiden, welche Karte du ziehen und anschauen möchtest. Danach **musst** du sie zu dir nehmen. Karten mit einem hohen Wert liefern zwar konkretere Hinweise, geben am Spielende aber auch mehr Minuspunkte.



Wichtig!

Du darfst nur Karten nehmen, deren Farbcode die Farbe des ausgewählten Schlüssels zeigt! Die anderen Karten sind nutzlose Zeugenaussagen oder falsche Untersuchungsergebnisse, die dich in die Irre führen würden.

Außerdem solltest du im Verlauf der Ermittlungen auf die Icons auf den Karten achten.



Zu welcher Kategorie fehlen dir noch Hinweise? Ist dir zum Beispiel noch unklar, welches Ausstellungsstück zu welcher Uhrzeit entwendet wurde? Dann suche nach Karten mit den Symbolen „Uhr“ und „Diebesgut“ darauf.

Nachdem du eine Karte gezogen, zu dir genommen und die Informationen ausgewertet hast (siehe **Informationen auswerten**), darfst du sofort die nächste Karte deiner Wahl aus der Tischmitte ziehen. Karten, die du genommen hast, darfst du nicht mehr zurücklegen. Es kann also durchaus sein, dass du eine Info bekommst, die du schon hast. Dieses Pech kann jeden Ermittler treffen.

Alle Karten, die du gezogen hast, legst du einfach geheim hinter deinen persönlichen Aktenkoffer-Sichtschirm. Du kannst sie immer wieder anschauen und darauf zurückgreifen.

Die Erkenntnisse aus deinen persönlichen Ermittlungen dokumentierst du mit dem Stift in deinem Aktenkoffer. Dazu nutzt du den unteren Bereich des aufgestellten Sichtschirms. Ergebnisse, die du ausschließen kannst, markierst du dort mit einem **X**. Du kannst Ergebnisse, bei denen du sicher bist, dass sie zur Lösung gehören, einkreisen.

Hast du zum Beispiel um 13:00 Uhr einen Täter zweifelsfrei ermittelt, kannst du diese Person für die anderen beiden Uhrzeiten ausschließen und durchstreichen.

So kannst du mit Hilfe der Zeugenaussagen und Laboruntersuchungen immer mehr Optionen ausschließen, bis du alle drei Diebstähle eindeutig aufgeklärt hast. Es bleibt also eine einzigartige Kombination von Täter, Diebesgut und Fluchtweg zu jeder Tatzeit übrig.

Informationen auswerten:

Hast du eine Karte mit einer **Zeugenaussage** genommen, kannst du versuchen, die dort getroffene Aussage direkt auf deinem Ermittlungstableau zu verwerten. Manchmal ist dir die Karte aber auch erst später nützlich und du benötigst zunächst noch andere Hinweise, um etwas ausschließen zu können.

Beispiel für eine Zeugenaussage:



Rob Gonzales Ortega kann um 14:00 Uhr bei Diebstahl 2 durchgestrichen werden, da er keine Brille trägt und somit nicht als Täter zu dieser Uhrzeit in Frage kommt. Er muss also um 13:00 Uhr oder 16:00 Uhr gestohlen haben.



Hast du eine Karte mit einem **Laborergebnis** genommen, nimm dir deine Ermittlungsakte zur Hand und versuche, die Hinweise entsprechend zu analysieren.



- ▶ Finde heraus, wer zur angegebenen Tatzeit von der defekten Überwachungskamera erfasst wurde ① und somit einen Diebstahl verübt hat (Akte Seite 1).
- ▶ Untersuche, zu wem der Fingerabdruck ② gehört, der auf dem abgebildeten Diebesgut gefunden wurde (Akte Seite 2).
- ▶ Überprüfe, wem das sichergestellte Fundstück ③ ursprünglich gehört hat, das beim abgebildeten Fluchtfahrzeug verloren wurde. Die Taschen der Täter wurden vor dem Einlass in die Villa durch die Sicherheitskontrolle durchleuchtet (Akte Seite 3).

2. Fall abschließen

Sobald du so viele Zeugenaussagen und Laborergebnisse begutachtet hast, dass auf deinem Ermittlungstableau nur noch 9 Felder (je 3 **unterschiedliche** Täter, Diebesgüter sowie Fluchtwege) frei beziehungsweise eingekreist sind, schließt du den Fall ab.

Bist du der schnellste Ermittler, schnappst du dir den Schlüssel aus der Mitte.

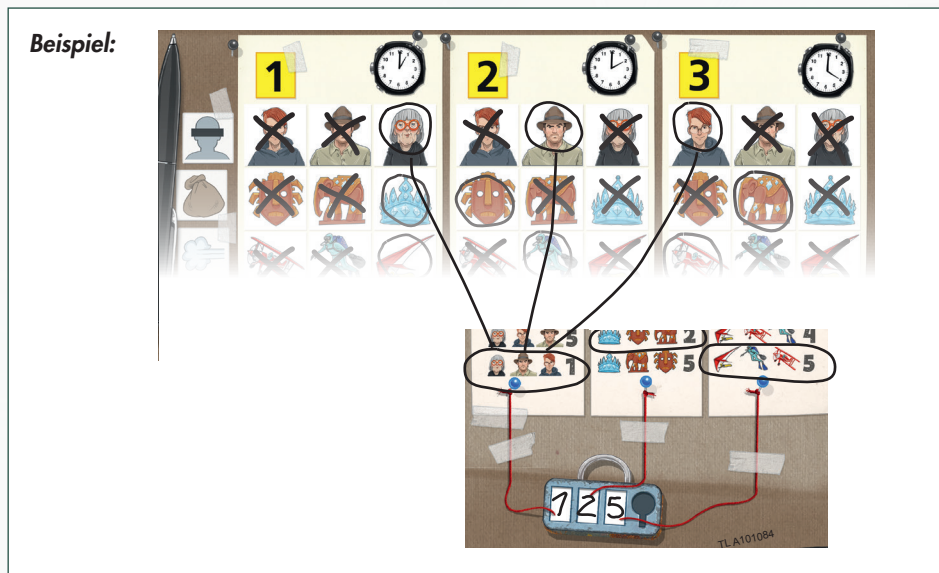
Nun dürfen nur noch die anderen Spieler weitere Karten ziehen und ebenfalls versuchen, den Fall komplett abzuschließen. Denn es gewinnt nicht unbedingt der schnellste Ermittler, sondern der effizienteste.

3. Zahlencode generieren

Die Reihenfolge (von links nach rechts) der ermittelten Täter ergibt eine Lösungszahl, die du am linken Flügel deines Aktenkoffers ablesen kannst.

Beispiel: **Greta Sable, Rob Gonzales Ortega, Nick Rizzo** = 1. Trage diese Zahl in das erste Kästchen des Zahlenschlosses in deinem Aktenkoffer ein. Ebenso verfahrst du mit den beiden nächsten Zeilen für Diebesgut und Flucht.

Am Ende ergibt sich ein Zahlencode, bestehend aus 3 nebeneinanderstehenden Zahlen.



4. Täter hinter Gitter bringen

Sobald alle Spieler einen Zahlencode generiert haben, überprüft ihr die Ermittlungsergebnisse:

Nehmt jetzt das Lösungstableau aus der Schachtel und legt es so auf den Tisch, dass die Seite mit den vielen grauen Zahlenschlössern nach oben zeigt.

Der schnellste Ermittler (= der sich den Schlüssel geschnappt hat) darf nun das Schloss mit der Nummer suchen, das mit seinem ermittelten Zahlencode übereinstimmt.

Gibt es ein Schloss, das deinen ermittelten Zahlencode zeigt?

Nein? Schade, dein Code ist falsch. Falls der im Uhrzeigersinn folgende Spieler einen anderen Zahlencode ermittelt hat, darf er nun seinen Code überprüfen usw.

Ja? Stecke den Schlüssel vorsichtig in das entsprechende Schloss auf dem Tableau. Drehe das Tableau nun um.

Stimmen Farbe von Schlüssel und Schloss auf der Rückseite überein?

Nein? Oje! Du hast wohl irgendwo einen Fehler bei deinen Ermittlungen gemacht und bist aus dem Rennen. Falls der im Uhrzeigersinn folgende Spieler einen anderen Zahlencode ermittelt hat, darf er nun seine Lösung überprüfen usw.

Ja? Super! Du hast den Fall richtig gelöst und die Täter sind endlich hinter Schloss und Riegel.
Doch warst du auch der effizienteste Meisterermittler?



(Hat niemand den richtigen Code? Schaut nach, ob ihr wirklich nur Karten genutzt habt, deren Farbcode auch die Farbe eures gewählten Schlüssels enthält. Gegebenenfalls müsst ihr noch einmal neue Aussagen und Laborergebnisse zu Rate ziehen. Vielleicht kommt ihr auch gemeinsam auf die Lösung.)

5. Wer ist der Meisterermittler?

Unter allen Spielern, die den korrekten Zahlencode herausgefunden haben, wird überprüft, wer am effizientesten ermittelt hat. Dazu zählt jeder Spieler die Ermittlungspunkte auf den Rückseiten all seiner gesammelten Karten zusammen.

Achtung: Hat der Spieler, der den Schlüssel geschnappt hat, den richtigen Zahlencode ermittelt? Dann darf er zur Belohnung eine seiner Karten mit dem niedrigsten Wert abgeben, die dann nicht mitgezählt wird.

Der Spieler mit der niedrigsten Gesamtsumme an Ermittlungspunkten gewinnt das Spiel. Herzlichen Glückwunsch – die Beförderung wartet auf dich!

Auch die anderen Ermittler, die zur Verhaftung beigetragen haben, verdienen ein großes Lob. Denn am Ende siegt die Gerechtigkeit.

Bei Gleichstand gewinnt der Ermittler, der weniger Labor-Karten genutzt hat. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt ihr gemeinsam.

Wenn ihr möchtet, könnt ihr eure individuellen Leistungen auch in der Bewertungstabelle für die Solo-Variante überprüfen.

Beispiel:

Dieser Spieler hat insgesamt 19 Ermittlungspunkte. Eine 2-Punkte-Zeugenaussage, die er genutzt hat, wird nicht gewertet, da er der schnellste war (Schlüssel) und diese deswegen abgeben darf.



Tipps für die nächste Partie:

Wischt eure Aktenkoffer-Sichtschirme nach jeder Partie mit den Schwämmchen eurer Stifte ab, damit die Farbe nicht im Laufe der Zeit antrocknet.

Ihr könnt natürlich auch gleich noch einmal spielen: Legt alle Karten gut gemischt und mit der Farbcode-Seite nach oben in die Tischmitte. Jetzt könnt ihr einen anderen Schlüssel auswählen und somit eine neue Fallvariante spielen.

Wichtig: Das Spiel ist nach 9 Fallvarianten nicht verbraucht: Da es in jeder Partie darum geht, individuell gezogene Hinweise zu kombinieren, lassen sich alle Fallvarianten beliebig oft spielen. Der Lösungsweg und die Rätsel sind die wahre Herausforderung – die ermittelte Zahlenkombination nur das Ergebnis dessen.

SOLO-VARIANTE

In der Solo-Variante spielst du alleine um die Ehre des besten Ermittlers. Der Zeitdruck um die schnellste Lösung und das Gerangel um die besten Karten entfallen hier natürlich. Stattdessen geht es darum, die cleversten Karten auszuwählen.

Die Solo-Variante eignet sich auch gut dazu, das Spielmaterial kennenzulernen und sich mit den Gedankengängen der Ermittlung vertraut zu machen.

Spielaufbau und Ablauf entsprechen dabei der Mehrspieler-Variante.

Wenn du den Fall gelöst hast, überprüfst du wie gewohnt deinen ermittelten Lösungscod mit Hilfe des Schlüssels und des Lösungstableaus.

Anschließend errechnest du, wie effizient du ermittelt hast. Je weniger Ermittlungspunkte deine genutzten Karten zeigen, desto besser. Du darfst anders als in der Mehrspieler-Variante keine Karte abziehen.

> 35 Punkte	Leider bist du durch die Ermittlerprüfung gefallen. Versuche es gleich noch einmal.
32 - 35 Punkte	Uff, das war knapp! Nächstes Mal musst du effizienter ermitteln.
29 - 31 Punkte	Gar nicht schlecht, aber du kannst das bestimmt noch besser.
26 - 28 Punkte	Du bist ein guter Ermittler.
23 - 25 Punkte	Sehr gut, du bist eine clevere Spürnase!
20 - 22 Punkte	Wow, du bist ein wahrer Meisterermittler!
17 - 19 Punkte	Spitzenmäßig, dein Chef ist begeistert und alle Bösewichte fürchten deine kombinatorischen Fähigkeiten.
14 - 16 Punkte	Du gehörst zu den besten Ermittlern weit und breit. Dir macht niemand etwas vor.
≤ 13 Punkte	Wahnsinn, du bist der beste Meisterermittler der Welt. Von dir hätte selbst Sherlock Holmes noch etwas lernen können!

KURZANLEITUNG

SPIELZIEL

Durch cleveres Kombinieren der Hinweise und Zeugenaussagen versucht ihr, die Raubserie in der Cliffrock Villa lückenlos aufzuklären. Dazu müsst ihr herausfinden, welcher Täter zu welcher Uhrzeit was gestohlen hat und anschließend wie geflüchtet ist. Es gewinnt der Ermittler, der am effizientesten vorgeht und die Täter mit dem richtigen Lösungscode hinter Gitter bringt.

SPIELVORBEREITUNG

- pro Spieler einen Aktenkoffer-Sichtschirm, einen Stift und eine Ermittlungsakte nehmen
- alle Karten mischen und mit der **Farbcodeseite** nach oben in die Tischmitte verteilen
- Lösungstableau in der Schachtel lassen und nicht ansehen
- gemeinsam einen Schlüssel auswählen und ebenfalls in die Tischmitte legen
- nicht benötigtes Spielmaterial zurück in die Schachtel legen

SPIELABLAUF

1. Ermitteln:

- ▶ Gleichzeitig Karten aus der Mitte ziehen.
- ▶ Achtung: Farbcodeseite muss Kästchen in der ausgewählten Schlüsselfarbe zeigen!
- ▶ Genommene Karten hinter Sichtschirm ablegen.
- ▶ Hinweise und Aussagen auf den Karten, ggf. mit Hilfe der Ermittlungsakte, auswerten und kombinieren.
- ▶ Erkenntnisse im Aktenkoffer-Sichtschirm markieren.

2. Fall abschließen:

- ▶ Wenn einzigartige Kombination von Täter, Tatzeit, Diebesgut und Fluchtweg übrig ist: Schlüssel schnappen.
- ▶ Die anderen Spieler dürfen noch weiter ermitteln.

3. Zahlencode generieren:

- ▶ Für die 3 Zeilen Täter, Diebesgut und Fluchtweg jeweils übereinstimmende Zahl am linken Flügel des Aktenkoffers ablesen.
- ▶ Zahlen in das Zahlenschloss im Aktenkoffer eintragen.

4. Täter hinter Gitter bringen

- ▶ Schnellster Ermittler sucht seinen Zahlencode auf dem Lösungstableau und steckt Schlüssel in das entsprechende Schloss.
- ▶ Lösungstableau umdrehen: Farbe von Schloss und Schlüssel stimmen überein?
→ Täter erfolgreich hinter Gitter gebracht.
- ▶ Es gibt kein Schloss mit dem Zahlencode, auf der Rückseite stimmt Farbe nicht überein oder Schlüssel steckt nicht in einem Schloss?
→ Falscher Zahlencode. Andere Spieler dürfen im Uhrzeigersinn überprüfen.

5. Meisterermittler bestimmen:

- ▶ Alle Spieler mit richtigem Zahlencode zählen die Ermittlungspunkte auf ihren Karten zusammen. Spieler mit dem Schlüssel darf eine seiner niedrigsten Karten abgeben.
- ▶ Gewinner: Spieler mit der niedrigsten Gesamtsumme gewinnt.



Autor: Thomas Sing
Illustration: Timo Grubing
Redaktion: Annemarie Wolke

© HABA-Spiele Bad Rodach 2020, Art.-Nr. 305543