

Thomas Sing



Einbruch im Royal Star Casino

TL A170162 1/22



Ein detektivisches Krimispiel
für 1 – 4 clevere Ermittler
ab 10 Jahren.



Wertes Ermittlerteam,

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

Im Royal Star Casino - Magnet für adrenalinhungrige Nachtschwärmer - ist eine schlimme Einbruchsserie verübt worden. Gleich drei Besuchern gelang es, das Casino mit großen Summen Bargeld zu verlassen. Der Zeitpunkt des Einbruchs wurde mit Bedacht gewählt: Schon seit Wochen hatte das Casino eine attraktive und nur an diesem Tag geltende Bonusauszahlung beworben. Diese sorgte für hohen Andrang aber leider auch für ausgelastetes Sicherheitspersonal.

Glücklicherweise war eine Polizeistreife wegen einer streng geheimen Ermittlung in der Nähe des Royal Star Casinos unterwegs. Diese konnte die Täter schon nach kurzer Verfolgungsjagd stoppen. Trotz vieler Zeugenaussagen und zahlreicher Laboruntersuchungen konnte die Polizei aber bislang noch keinem der Täter einen klaren Tathergang nachweisen. Für eine Verurteilung muss ermittelt werden, welcher Täter bei welchem Tresor wann welchen Code eingegeben hat. Erst, wenn Sie das 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 Aufzug-Marker



9 Holzschlüssel



20 Poker-Chips



17 Schablonen-Schnipsel



4 Stifte mit Schwämmchen

140 Karten:

89 Zeugenaussagen-Karten



51 Labor-Karten



18 Banderolen-Karten



18 Aufzugs-Karten



15 Code-Karten

SPIELAUFBAU

- ◆ Jeder Ermittler nimmt sich einen Aktenkoffer **1**, steckt ihn, wie abgebildet, zusammen und stellt ihn vor sich auf.
- ◆ Außerdem nimmt sich jeder Ermittler einen Stift **2**, eine Ermittlungsakte **3**, einen Aufzugs-Marker **4** und 5 Poker-Chips **5**.
- ◆ Mischt alle Karten **6** 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 **8** lasst ihr zunächst in der Schachtel und seht es euch nicht an. Ihr braucht es erst am Spielende.
- ◆ Wählt gemeinsam einen Schlüssel **7** aus und legt ihn in die Tischmitte zwischen die Karten. Die Farbe des Schlüssels zeigt, welche konkrete Fallvariante ihr in dieser Runde spielt.
- ◆ Legt alle 17 Schablonen-Schnipsel **8** neben dem Schlüssel in der Mitte aus. Achtet darauf, dass die graue Seite immer nach oben zeigt.



Das restliche Spielmaterial kommt in die Schachtel zurück.

Poker-Chips: Diese kleinen Marker haben keinen festen Nutzen, können aber auf viele Arten helfen. Nutzt die unterschiedlich bedruckten Seiten, wann immer ihr Elemente abdecken oder markieren wollt. Ihr werdet innerhalb dieses Falles viele Möglichkeiten finden, sie zu verwenden!

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:

Tresornummern: Die geleerten Tresore tragen folgende Nummern:

- **Tresor 2**  
- **Tresor 5**  
- **Tresor 6**  

Täter: Die drei Einbrecher sind:



Gilbert O'Sullivan, 56 Jahre alt – Sein freundliches Lächeln lässt Gilbert oft als netten und harmlosen Herren erscheinen. Und doch: Seit Jahren ist er hochaktiv im politischen Untergrund und beschafft dort Finanzspritzen in Größenordnungen, bei denen man lieber nicht nachfragt.



Janina Ulla Jah, 47 Jahre alt – Seit ihrem abgebrochenen Studium in Psychologie berät sie wohlhabend aussehende Fremde auf der Straße zu Glück, Liebe und beruflichem Erfolg. Doch auch Janina muss von Zeit zu Zeit einen wirklich großen Fisch an Land ziehen.



Moritz Lindquist, 25 Jahre alt – Ein Leben in Glanz und Gloria war immer Moritz' Bestimmung. Der Look ist on Point, das Lächeln sitzt, doch die großen Aufträge bleiben aus. Im Glauben an den baldigen Erfolg will er den kurzen finanziellen Engpass kreativ überbrücken.

Codes: Diese Codes entsperren die einzelnen Tresore:



• **25F**



• **18A**



• **EHK**

Tatzeiten: Die Tresore wurden zu folgenden Uhrzeiten geöffnet:



• **21:50** Uhr



• **22:10** Uhr

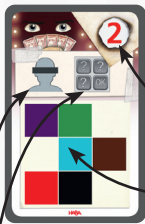


• **22:50** Uhr

Trotz all dieser Informationen tappen wir immer noch komplett im Dunkeln! Ihnen steht aber eine Vielzahl verschiedener Quellen zur Verfügung, um die Vorgänge des Royal Star Casinos 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 gebracht und auf **Labor-Karten** gesammelt. Neben aufgelesener Geldbündel-Banderolen ließen sich auch die Fahrstuhlbewegungen der Täter auslesen. Zuletzt bringen vielleicht sogar zerrissene Schnipsel aus den Mülleimern des Casinos Licht ins Dunkel.

Zeugenaussagen



Kartenwert

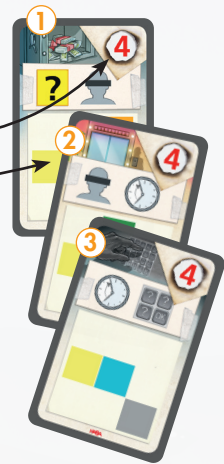
Zeugenaussagen haben 2 oder 3 **Ermittlungspunkte**,

Labor-Karten immer 4 **Ermittlungspunkte**.

Farbcode

Der individuelle Farbcode jeder Karte zeigt, für welche Fallvarianten diese Karte nützlich ist. Nur Karten, die ein Kästchen zeigen, das zur Farbe des zu Beginn des Spiels ausgewählten Schlüssels passt, helfen euch weiter! Alle anderen Karten bringen euch auf ein falsches Ermittlungsergebnis.

Labor-Karten



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 den von ihm eingetippten Code betrifft.



Täter



Code



Tatzeit



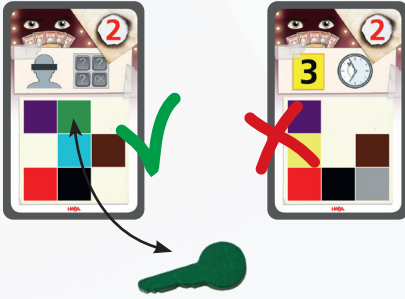
Fall 1, 2, 3 oder generelle Information zu den Fällen

Es gibt 3 Arten von **Labor-Karten**: **Banderolen-Karten** ① offenbaren etwas über Täter und Fallzugehörigkeit (Tresornummer), **Aufzug-Karten** ② über Täter und Tatzeit und **Code-Karten** ③ über Code und Tatzeit.

SPIELBLAUF

1. Ermitteln

Ihr spielt alle gleichzeitig. Es gibt keine festgelegte Reihenfolge. Auf das Kommando „Ran an die Ermittlungen!“ zieht ihr alle **gleichzeitig** Karten aus der Mitte. Du darfst frei entscheiden, welche Karte du ziehen und anschauen möchtest. Ausgewertete Karten legst du hinter deinen Aktenkoffer ab.



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.

Sollte dir auffallen, dass du eine falsche Karte genommen hast, darfst du zwar weiter ermitteln, die falsche Karte zählt aber am Ende zu deinen benutzten Karten.

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



Zu welcher Kategorie fehlen dir noch Hinweise? Ist dir zum Beispiel noch unklar, welcher Täter wann einen Tresor öffnete? Dann suche nach Karten mit den Symbolen Täter und Tatzeit darauf.

Hast du eine Karte gezogen, ausgewertet und zu dir genommen? Du darfst nun sofort die nächste Karte aus der Tischmitte ziehen. Ausgewertete Karten 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 verdeckt hinter deinen persönlichen Aktenkoffer ab. 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 bei Tresor 5 einen Täter zweifelsfrei ermittelt? Dann kannst du diese Person für die anderen beiden Tresore ausschließen und durchstreichen.

So kannst du mit Hilfe der Zeugenaussagen und Laboruntersuchungen immer mehr Optionen ausschließen, bis du alle drei Einbrüche eindeutig aufgeklärt hast. Es bleibt also für jede Tresornummer eine einzigartige Kombination von Täter, Code und Tatzeit übrig.

Informationen auswerten:

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

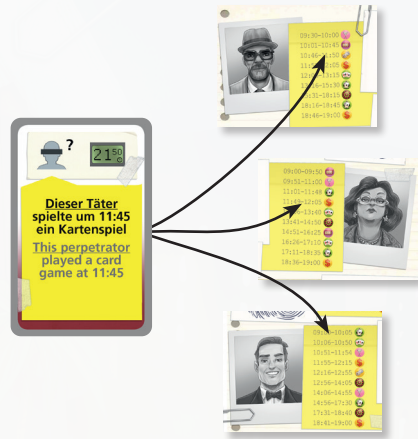
Beispiel für eine Zeugenaussage:



Gilbert O'Sullivan kann Tresor 5 nicht geöffnet haben, da er 56 Jahre alt ist. Er kann dort durchgestrichen werden und muss somit entweder Tresor 2 oder Tresor 6 geöffnet haben.



Es gibt einige **Zeugenaussagen**, die sich auf die Aktivitäten der Täter (Akte Seite 1) am Tattag beziehen. Diese erkennt ihr am gelben Papier auf einer Zeugenaussagenkarte. Manchmal ist hier auch der Übersichtsplan der Spieletage (Akte Seite 2) mit einzubeziehen.



Auf der gezeigten Karte erfahrt ihr, dass der Täter, der um 21:50 Uhr einen Tresor öffnete, um 11:45 Uhr ein Kartenspiel spielte. Ein Blick in die unterschiedlichen Bewegungsprotokolle wird hier weiterhelfen.

Die Karten geben (je nach Symbol oben) Informationen zu den Tätern oder zu den Tatzeiten.

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

- ▶ Jeder der Täter riss die Banderole ① eines erbeuteten Bargeldbündels auf, um die Geldscheine zu überprüfen. Ihr konntet kleine Fetzen davon sicherstellen. Schau genau hin und gleiche die Fingerabdrücke der Täter (Akte Seite 1) und die Risikanten (Akte Seite 3) der Banderolen miteinander ab. So stellst du eine Verbindung zwischen Täter und Tresornummer her.



- ▶ Das Treppenhaus des Casinos ist nur im Notfall zugänglich, sodass für jeden Etagenwechsel der Fahrstuhl ② genutzt wurde. Aus dem Zimmerchip konnten die gefahrenen Strecken (z.B. 2 Etagen nach oben) als auch die Eingabezeiten (z.B. 22:10) ausgelesen werden. Zu welcher Uhrzeit welche Eingabe getätigt wurde, ist jedoch nicht bekannt.

Wichtig:

Ein Beutezug **beginnt und endet immer im Zimmer auf Etage IV.**

Doch um wieviel Uhr war der Täter auf Etage VII mit den Tresoren (Akte Seite 2)?

Meist gab es auch Aussagen von Augenzeugen, die gewisse Etagen im Blick hatten:



Hier wurde der Täter gesehen. Irgendwann innerhalb der gesamten Zeitspanne war er hier.



Hier wurde der Täter nicht gesehen. Er hat dieses Stockwerk in der gesamten Zeitspanne nicht betreten.

Tipp: Nutze deinen Aufzug-Marker, um dir immer das aktuelle Stockwerk zu markieren.

- ▶ Die Tresore des Casinos verfügen über eine hochmoderne Verschlüsselungstechnologie: In kurzen Intervallen verändert sich der einzugebende Code ③. Um dieses System zu knacken, hat jeder Täter eine Art Schablone genutzt, die die einzutippenden Tasten zu einem ganz bestimmten Zeitpunkt zeigten. Nach dem Einsatz rissen die Täter diese in 4 kleine Stücke und warfen sie in den Müll. Richtig zusammengepuzzelt (der rot leuchtende Schnipsel ist bereits korrekt ausgerichtet!) ist neben dem „OK“-Knopf nur der eingegebene Code sichtbar (Akte Seite 3).

2. Fall abschließen

Hast du in jeder der 3 Spalten 3 unterschiedliche Ergebnisse eingekreist, 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 ...

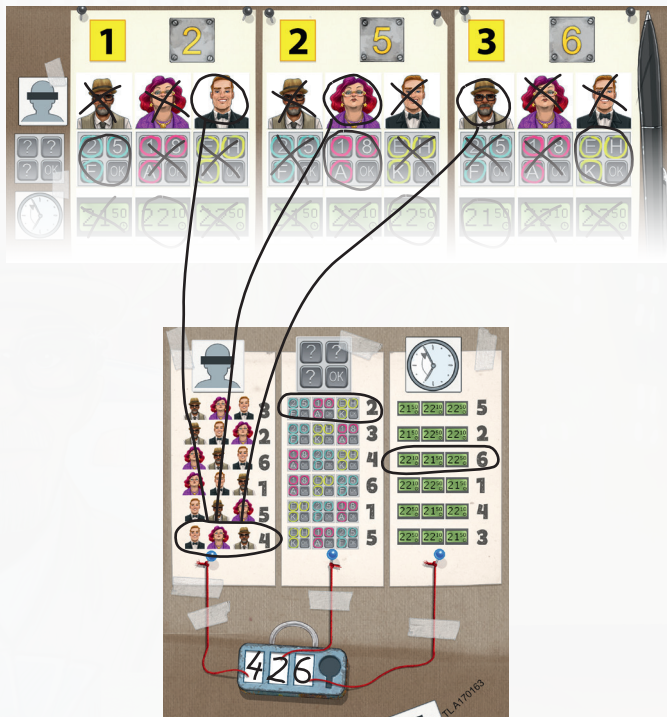
3. Zahlencode generieren

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

Beispiel:

Moritz, Janina, Gilbert = 4. Trage diese Zahl in das erste Kästchen des Zahlenschlosses in deinem Aktenkoffer ein. Ebenso verfährt du mit den beiden nächsten Zeilen für Code und Tatzeit.

Daraus ergibt sich ein Zahlencode, bestehend aus 3 nebeneinanderstehenden Zahlen.



4. Täter hinter Gitter bringen

Sobald alle Spieler ihren Stift in die Mitte gelegt 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, überprüft ihr, wer am effizientesten ermittelt hat. Dazu zählt jeder Spieler die Ermittlungspunkte auf den Rückseiten all seiner gesammelten Karten zusammen.

Achtung: Hat der Spieler mit dem Schlüssel den richtigen Zahlencode ermittelt? Er darf zur Belohnung eine seiner Karten mit dem niedrigsten Ermittlungswert abgeben. Diese wird dann nicht mitgezählt.

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

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 20 Ermittlungspunkte. Eine 2-Punkte-Zeugenaussage, die er genutzt hat, wird nicht gewertet, da er der schnellste Ermittler war (Schlüssel) und diese Karte deswegen abgeben darf.



Tipps für die nächste Partie:

Wischt eure Aktenkoffer 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 Karten clever 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.

Löse zuerst den Fall und überprüfe danach wie gewohnt deinen ermittelten Lösungscode mit Hilfe 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.

> 33 Punkte	Leider bist du durch die Ermittlerprüfung gefallen. Versuche es gleich noch einmal.
30 - 33 Punkte	Uff, das war knapp! Nächstes Mal musst du effizienter ermitteln.
27 - 29 Punkte	Gar nicht schlecht, aber du kannst das bestimmt noch besser.
24 - 26 Punkte	Du bist ein guter Ermittler.
21 - 23 Punkte	Sehr gut, du bist eine clevere Spürnase!
18 - 20 Punkte	Wow, du bist ein wahrer Meisterermittler!
16 - 17 Punkte	Spitzenmäßig, dein Chef ist begeistert und alle Bösewichte fürchten deine kombinatorischen Fähigkeiten.
14 - 15 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 Einbrüche im Royal Star Casino aufzuklären. Dazu müsst ihr herausfinden, welcher Täter welchen Tresor mit welchem Code zu welcher Uhrzeit öffnete. Es gewinnt der Ermittler, der am effizientesten vorgeht und die Täter mit dem richtigen Lösungscode hinter Gitter bringt.

SPIELVORBEREITUNG

- pro Spieler einen Aktenkoffer, einen Stift, eine Ermittlungsakte, einen Aufzugsmarker und 5 Poker-Chips 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, die 17 Schablonen-Schnipsel dazu legen
- nicht benötigtes Spielmaterial zurück in die Schachtel legen

SPIELABLAUF

1. Ermitteln:

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

2. Fall abschließen:

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

3. Zahlencode generieren:

- ▶ Für die 3 Zeilen Täter, Code und Tatzeit 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: Robin Eckert

© HABA-Spiele Bad Rodach 2022, Art.-Nr. 306848