



Thomas Sing

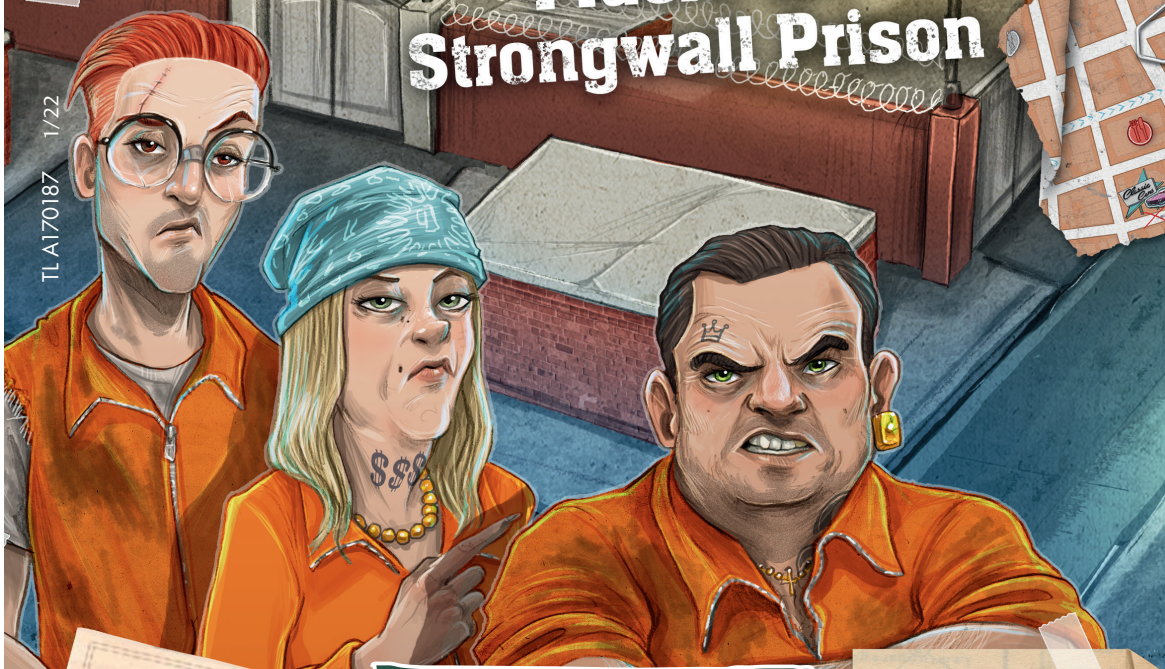


THE KEY

Flucht aus Strongwall Prison

HABA

TLA170187 1/22



LEVEL EXPERT



Ein detektivisches Krimispiel für 1 – 4 erfahrene Ermittler ab 12 Jahren.

HABA

Wertes Ermittlerteam,

wir haben höchst vertrauliche Informationen für Sie. Streng geheim – davon darf nichts nach außen dringen!

In Strongwall Prison gab es eine noch nie dagewesene Ausbruchsserie: Drei der gefährlichsten Inhaftierten sind geflohen! Die Delikte der Insassen reichen von Kunstraub über lebensgefährliche Sabotage von Fahrgeschäften bis hin zu kaltblütigem Mord. In Polizeikreisen ist das lokale Gefängnis bereits bekannt: Es herrscht eine gnadenlose Rivalität zwischen den drei ansässigen Banden. Deren Anführer erwarten absolute Loyalität sowie Verschwiegenheit über die Bandenzugehörigkeit. Und genau diese drei Bandenbosse sind nun entkommen!

Erste Ermittlungen offenbarten gravierende Sicherheitslücken: Der verschlossene Zellentrakt konnte gleich über drei unterschiedliche Weisen verlassen werden. Zudem sind die Abläufe der Partner-Wäschereien ausspioniert und genutzt worden: Die Täter versteckten sich in Wäschewägen und ließen sich so unentdeckt aus dem Gefängnis bringen. Außerhalb der Mauern überwältigten sie die Fahrer der Transporter und flohen zu verschiedenen Verstecken innerhalb der Stadt. Aufgrund unvorsichtiger Fehlritte konnten sie zum Glück schon wenige Tage nach ihrem Ausbruch auf offener Straße festgesetzt werden.

Trotz vieler Zeugenaussagen und aufwändigen Analysen der elektronischen Überwachung konnte die Polizei bislang noch keinem der Täter einen klaren Fluchtweg zuweisen. Um die Sicherheitslücken zu schließen, muss ermittelt werden, wer auf welchem Weg den Zellentrakt verließ, wer sich in welchem Wäschewagen versteckte und wer in welchem Versteck untertauchte. Zu guter Letzt müssen Sie noch an die Kontaktpersonen der Banden herankommen, um den Fall wirklich aufzuklären.

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



4 Stadtpläne



4 Stifte mit Schwämmchen



9 Holzschlüssel



1 Lösungstableau

130 große Ermittlungs-Karten:

94 Zeugenaussagen



36 Labor-Karten



18 Wäschewagen-Karten



18 Navigations-Karten

103 kleine Banden-Karten:



25 Zellenbuch-Karten



60 Verhör-Karten



18 Erkennungszeichen-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**, einen Stadtplan **3** und eine Ermittlungsakte **4**.
- ◆ Mischt alle großen Ermittlungs-Karten **5** 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.
- ◆ Wiederholt dies nun mit allen kleinen Banden-Karten **6**. Legt sie als zweiten Haufen daneben auf dem Tisch aus.
- ◆ Das Lösungstableau lasst ihr zunächst in der Schachtel und seht es euch nicht an. Ihr braucht es erst am Spielende

- ◆ Wählt gemeinsam einen Schlüssel **7** und legt ihn in die Tischmitte zwischen die beiden Haufen. Die Farbe des Schlüssels zeigt, welche konkrete Fallvariante ihr in dieser Runde spielt.






Das restliche Spielmaterial kommt wieder in die Schachtel zurück.

Jeder Ermittler versucht, die Zeugenaussagen, Laboruntersuchungen und Banden-Karten 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.

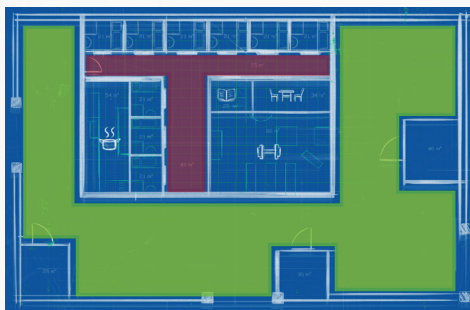
Wichtige Informationen für die Fallermittlung:

Ausbruchsorte: So entkamen die Täter aus dem verschlossenen Zellentrakt:

- Eine Person durchbrach eine Platte in der schweren **Sicherheitstür**. **1**  Durch dieses **kleine Loch** ließ sich die Tür von der anderen Seite öffnen.
- Eine zweite Person schnitt ein **mittelgroßes Loch** in den Sicherheitsdraht eines **Gefängnisfensters**. **2** 
- Eine letzte Person sprengte ein **großes Loch** in die **Mauer**. **3**  um aus dem Zellentrakt zu entkommen.

Wichtig: Die Ausbrecher bewegten sich sowohl ...

- ... innerhalb des **Zellentraktes** (von der Zelle zum Ausbruchsort) ...
- ... als auch im **Gefängnishof** (vom Ausbruchsort zum Wäschedeput) ...
- ... immer auf dem **kürzesten** Weg.
Es wurden keine unnötigen Umwege gemacht.



Täter: Die drei Bandenbosse sind:



Gonzo Musone, 48 Jahre alt - Durch illegale Machenschaften und tiefe Verwicklungen in die „Lucky Lama“-Vorfälle ist er auf dem Boden der Tatsachen angekommen. Mit seinen vielschichtigen Kontakten zur Unterwelt ist Rehabilitation nicht sein Plan A.

Im Gefängnis führt er die „Aggros“ an, ein Zusammenschluss von Insassen, die ihre Probleme mit bloßer Gewalt lösen.



Lady Corinna Windhouse, 54 Jahre alt - Bei ihrer Inhaftierung wurde sie nur mit einer einzigen Aussage zitiert: „Oh, wie unnötig!“. Lady Windhouse machte nie den Eindruck, sich in ihrer Zelle häuslich einzurichten. Sie hat andere Pläne.

Die Lady versammelt eine Elite an ausgewählten Insassen um sich, die unter dem Bandennamen „Blings“ agieren. Denn: „Jeder hat seinen Preis.“



Nick Rizzo, 17 Jahre alt - Ein außergewöhnlicher Geist verkommt ohne steten Input. Nur selten wird Nick ohne Sachbuch vor der Nase angetroffen. Doch wie er beinahe täglich an neue Wälzer kommt, ist dem Gefängnispersonal bis heute ein Rätsel.

Rizzo steht der Bande der „Genius“ vor. Sie denken jederzeit drei Schritte voraus. Eine Aufnahme erfolgt nur durch die Lösung eines ultimativen Rätsels.



Bandenmitglieder: Diese 6 Insassen blieben nach der Flucht der Bandenbosse im Gefängnis zurück:



Jason Beau



Greta Sable



Rob Gonzales
Ortega



Amit Khan



Jennifer „Wings
of Revenge“
Dillington



Olivia
Goodwill

Wer in Strongwall Prison bestehen will, braucht Verbündete. Somit gehört jeder Inhaftierte einer der drei Banden an. **Jede Bande** besteht **immer** aus **genau 1 Boss** und **2 Insassen**.

Wäschewägen: 3 unterschiedliche Wäschereien arbeiten für das Gefängnis:



- Das Familienunternehmen Miller benutzt **gelbe** Wäschewägen mit einem knalligen **roten** Retro-Aufdruck. Die **beiden** Sterne im Logo stehen für zwei Generationen sauberer Wäsche.



- Die Wäscherei EasyClean ist die größte Wäscherei der Stadt. Man erkennt sie an ihren **blauen** Wäschewägen mit einem zeitlosen **rostfarbenen** Logo mit 6 Sternen.



- Um alle Art anfallender Alltagswäsche kümmert sich die Wäscherei Deluxe Delight. Sie setzt auf diskrete **schwarze** Wäschewägen und fällt doch auf mit ihrem **grünen** Sternekreis. Jeder der 8 Sterne steht für eine Bewertung als Testsieger!

Verstecke: Die Täter tauchten in folgenden Verstecken unter:



- Das **Royal Star Casino** ist ein zwielichtiger Sündenpfuhl der Stadt. Es ist nicht das erste Mal, dass sich Ermittler hier genauer umschauen.



- Der Gebrauchtwagenverkauf **Classic Cars** hat sich auf restaurierte Oldtimer vergangener Glanzjahre spezialisiert. Ein guter Ort, um unterzutauchen.



- **Johnny's Tattoo Studio** liegt im ruhigeren Osten der Stadt. Die lokale Kundschaft ist genauso undurchschaubar wie das Labyrinth aus Hinterhöfen in dieser Gegend.

Trotz der erfolgreichen Fahndung dürfen derartige Vorkommnisse nicht auf die leichte Schulter genommen werden! Derzeit sind die eingefangenen Personen bei der lokalen Polizei untergebracht. Für ihre Rückkehr muss das Gefängnis aber für derartige Fluchtversuche gewappnet sein. Um die Sicherheitslücken zu schließen, müssen Sie herausfinden, was genau vor sich ging. Dazu steht Ihnen eine Vielzahl verschiedener Informationsquellen zur Verfügung. Es wurden Zeugen befragt und auch das forensische Labor hat hilfreiche Indizien zu den Ausbrechern zu Tage gebracht. So haben Sie Zugriff auf die Kameras der Wäschedepots sowie auf die Navigationssoftware der Transporter.

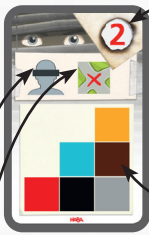
Zuletzt müssen Sie herausfinden, wer den Banden von außen geholfen hat! Hier können die verbliebenen Insassen ein Schlüssel zum Erfolg sein: Führen Sie offene und geheime Verhöre durch, studieren Sie Aufzeichnungen aus dem Zellenbelegungsbuch und untersuchen Sie heimliche Erkennungszeichen der Banden.

In diesem Fall liegen die Karten in 2 großen voneinander getrennten Haufen:

Ein Haufen enthält die großen Karten mit Informationen zum Fall selbst (**Zeugenaussagen** & **Laboreergebnisse**). Der andere Haufen enthält kleine Karten mit Informationen zu den Banden (**Verhöre**, **Erkennungszeichen** & **Zellenbuch**).

Große Ermittlungs-Karten:

Zeugenaussagen



Kartenwert
Zeugenaussagen haben 2, 3 oder 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





Labor-Karten immer 4 Ermittlungspunkte. Je höher der Wert, desto hilfreicher ist ein Hinweis.

Es gibt 2 Arten von **Labor-Karten**: **Wäschewagen-Karten** ① offenbaren immer etwas über Täter und Wäschewagen, **Navigations-Karten** ② über Wäschewagen und Versteck.

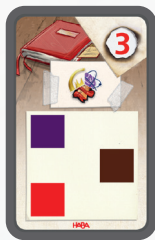
Kategorie-Icons

Verschiedene Icons zeigen an, zu welchem Aspekt des Falls eine Karte Aufschluss gibt. Die hier abgebildete Karte liefert also eine Aussage, die den Täter und sein Versteck betrifft.

-  **Täter**
-  **Wäschewagen**
-  **Fluchtort**
-  **Bandenzugehörigkeit**
-  **Fall 1, 2, 3 oder generelle Information zu den Fällen**

Kleine Banden-Karten:

Zellenbuch



Zellenbuch-Karten geben Hinweise zur Verteilung der Banden.

Kartenwert

Eine **Zellenbuch-Karte** hat immer 3 Ermittlungspunkte, eine **Erkennungszeichen-Karte** immer 5 Ermittlungspunkte.

Die erste **Verhör-Karte** ist gratis. Aber das Nehmen wird jedes Mal um 1 Ermittlungspunkt teurer. Die zweite kostet somit 1 Ermittlungspunkt, die dritte kostet schon 2 und so weiter.

Verhöre



Person im Verhör

Bei jeder Verhör-Karte stellt ihr dem **gezeigten Insassen** eine Frage zu den Ausbrüchen. Die Frage bezieht sich immer auf einen der **Bandenbosse** (Gonzo, Corinna oder Nick) und einen Aspekt seiner Flucht (Ausbruchsort, Wäschewagen oder Versteck).

Die gezeigte Verhör-Karte enthält somit eine Aussage von Olivia. Sie beantwortet eine Frage über den Fall (= Ausbruchsort) von Bandenboss Nick.

Wichtig: Ist es eine **Aussage über den eigenen Bandenboss**, wird dieser gedeckt: Es ist eine **Lüge**. Ist es eine **Aussage über den Boss einer anderen Bande**, ist es die **Wahrheit**.

Eine bereits bekannte Bandenzugehörigkeit kann zu wertvollen Informationen über den Fall führen. Eine Aussage zu einem schon bekannten Teil der Ermittlung kann hingegen wertvolle Einblicke in die Aufteilung der Banden geben.

Erkennungszeichen

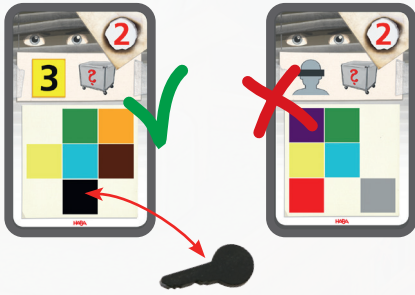


Erkennungszeichen geben immer eine eindeutige Auskunft über die Bandenzugehörigkeit des abgebildeten Insassen.

SPIELBLAUF

1. Ermitteln

Ihr spielt alle gleichzeitig. Es gibt keine festgelegte Reihenfolge. Auf das Kommando „Ran an die Ermittlungen!“ zieht ihr alle **zeitgleich** Karten aus der Mitte. Du darfst frei entscheiden, welche Karte du ziehen und anschauen möchtest. Achte stets darauf, dass die Farbe des ausgewählten Schlüssels sich im Farbcode der Karte befindet. Jede ausgewertete Karte legst du hinter deinem 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 Boss sich in welchem Wäschewagen versteckte? Dann suche nach Karten mit den Symbolen Täter und Wäschewagen darauf.



Hast du eine Karte gezogen, ausgewertet und zu dir genommen? Du darfst nun sofort die nächste Karte deiner Wahl aus der Tischmitte ziehen. Die einzige Ausnahme von dieser Regel sind **offene Verhöre**, dazu aber später mehr.

Hast du eine Karte genommen, darfst du sie 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 deinem 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. Für Erkenntnisse über den Fall 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 dem Loch in der Wand (Fall 3) einen Täter zweifelsfrei ermittelt? Dann kannst du diese Person für die anderen beiden Ausbruchsarten ausschließen und durchstreichen.

So kannst du mit Hilfe der unterschiedlichen Karten immer mehr Optionen ausschließen, bis du alle drei Ausbrüche eindeutig aufgeklärt hast. Es bleibt also für jede Ausbruchsart eine einzigartige Kombination von Täter, Wäschewagen und Versteck übrig.

Spätestens zur finalen Lösung benötigst du zudem die Bandenzugehörigkeit **aller** Insassen. Hierzu gesammelte Informationen notierst du dir auf der Bandenübersicht auf der rechten oberen Seite deines Aktenkoffers.

Hast du Rob und Jennifer als die beiden Mitglieder von Gonzos „Aggros“ identifiziert? Dann umkringle sie bei Gonzo und streiche sie bei Corinna und Nick durch. Da die „Aggros“ damit aus insgesamt 3 Mitgliedern bestehen, sind sie vollständig. Die verbleibenden 4 Insassen sind demnach keine „Aggros“ und können hier durchgestrichen werden.



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:



Corinna Windhouse kann beim zersägten Fenster durchgestrichen werden, da sie als Einzige keine verschmutzte Kleidung trägt. Somit muss sie durch die Tür oder das Loch in der Mauer entkommen sein



Verhör-Karten können jederzeit gezogen und ausgewertet werden, so wie jede andere Kartenart auch.

Wichtig: Manchmal findest du beim Aufdecken einer **Zeugenaussagen-Karte** ein Verhör-Symbol an der unteren rechten Ecke. Bevor du deine nächste Karte ziehst, musst du nun ein **offenes Verhör** durchführen.

Offenes Verhör:

Nimm eine Verhör-Karte deiner Wahl (mit der Farbidentität des gewählten Schlüssels) und lege sie für alle offen sichtbar vor deinem Aktenkoffer ab.

Brauchst du keine weitere Karte, um den Fall abzuschließen, darfst du auch auf das offene Verhör verzichten.

Jeder Spieler darf nun kostenlos auf diese Information zugreifen.

Jeder Spieler hat nur einen Platz für offene Verhör-Karten. Fühst du also dein zweites offenes Verhör durch, legst du die neue Verhör-Karte auf die vorherige. Die Information der darunter liegenden Karte ist nun für niemand mehr einsehbar.

Nach der Durchführung des offenen Verhörs, darfst du wieder selbst entscheiden, wie es weiter geht.

Karten von **offenen** Verhören werden am Ende des Spiels nicht zu den Ermittlungspunkten hinzugezählt.



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



- ▶ Die Täter versteckten sich in den **Wäschewägen** ① der drei unterschiedlichen Wäschereien. Fotos zeigen die Wäschewägen vor und nachdem ein Täter hineinkletterte. Einer der drei Wäschewagen konnte bereits als unangetastet identifiziert werden. Anhand gefundener Fußspuren könnt ihr klar auf einen der Ausbrecher schließen. Schau genau hin und untersuche die beiden gezeigten Wäscheberge. **Nur bei einem der Wäschewagen hat sich der Inhalt leicht verändert. Dort hat sich der Täter versteckt** (Akte Seite 3).

Tipp: Jede Art von Wäschewagen folgt einer eigenen Regel. Wer weiß, wonach er suchen muss, findet die Unterschiede in Zukunft deutlich leichter.

- ▶ Einmal aus dem Gefängnishof gefahren, überwältigten die Täter die Fahrer und machten sich auf den Weg zu ihrem Versteck. Unterwegs führen sie große Umwege, um ihre Spuren zu verwischen. Mit Hilfe der **Navigationsgeräte** ② der Transporter könnt ihr aber herausfinden, welcher Wäschetransporter zu welchem Versteck gefahren ist (Stadtplan).

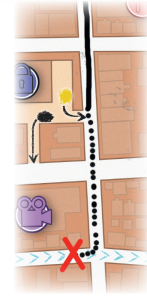
Grundregeln: Führt alle Anweisungen Zeile für Zeile von links nach rechts nacheinander aus. Ist eine Anweisung abgeschlossen, stoppt ihr an der nächsten Kreuzung und führt dort die nächste Anweisung aus. Jede Navigationskarte führt am Ende eindeutig zu einem der drei Ziele.

<p>Hier wird die Verbindung gestört. Die Anweisung kann nur „links“, „geradeaus“ oder „rechts“ sein. Jetzt heißt es: Ausprobieren!</p>	<p>Es wird sofort gewendet und in die entgegengesetzte Richtung gefahren.</p>
<p>Der Transporter fährt geradeaus, bis er eine kreuzende Einbahnstraße/den Kreisverkehr erreicht und hält dort an.</p>	<p>Der Transporter fährt geradeaus, bis er an einem Restaurant vorbeifährt. Das gleiche gilt für viele andere Ziele.</p>
<p>Die Nutzung eines Kreisverkehrs wird immer gekennzeichnet! In diesem Beispiel: Nimm im Kreisverkehr die 3. Ausfahrt.</p>	<p>Die Navigation endet. Wenn der Transporter nun auf einem der 3 roten Kreuze steht, ist der darüber liegende Ort das gesuchte Versteck.</p>
<p>Die Anweisungen werden genauso oft ausgeführt, wie abgedruckt. ↑ heißt zum Beispiel, dass der Transporter an der aktuellen Kreuzung geradeaus fährt. Danach wird die nächste Anweisung ausgeführt.</p>	<p>Die Navigation beginnt immer mit der Fahrt aus dem Gefängnishof und immer mit . Zuerst müsst ihr also ermitteln, ob das Auto nach links oder rechts auf die Straße abbiegt.</p>
<p>Die Straßenverkehrsordnung wird immer beachtet (z.B. Einbahnstraßen).</p>	<p>Wurde das Gefängnis einmal verlassen, werden die Zufahrten zum Gefängnis ignoriert.</p>
<p>Der Wagen verlässt nie die Karte.</p>	



Der gelbe Transporter der Wäscherei Miller verlässt den Gefängnishof immer Richtung Osten. Die erste Anweisung ist leider unklar. Ihr wisst also nicht, ob der Wagen rechts oder links abgebogen ist. Mal sehen:

Würdet ihr rechts fahren, geht es geradeaus über die nächste Kreuzung und dann rechts **falsch herum** in die Einbahnstraße. Das könnt ihr also ausschließen. Ihr wisst nun: Der Wagen ist direkt links abgebogen. Danach ist er geradeaus über die nächste Kreuzung gefahren und bog dann rechts ab. Danach...



2. Fall abschließen

Hast du in jeder der 3 Spalten 3 unterschiedliche Ergebnisse eingekreist sowie alle 6 Insassen den 3 Bandenbossen zugeordnet, kannst du den Code ermitteln!

3. Zahlencode generieren

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

Beispiel:

Nick, Corinna, Gonzo = 6. Trage diese Zahl in das erste Kästchen des Zahlenschlosses in deinem Aktenkoffer ein. Ebenso verfährt du mit den beiden nächsten Zeilen für Wäschewagen und Fluchttort

The puzzle grid is as follows:

	1	2	3
Row 1			
Row 2			
Row 3			

The combination lock shows the code 512.

Daraus ergibt sich ein Zahlencode, bestehend aus 3 nebeneinander stehenden Zahlen.

Bandencodes:

Der Fall ist erschlossen, aber jetzt gilt es, die Kontaktpersonen ausfindig zu machen! Erst durch deren Insiderwissen erhaltet ihr den finalen Code.

Folge der Schnur zum Schloss unterhalb des ersten Falls. Hier seht ihr ein Bandensymbol. Wer ist der Täter von Fall 1 und welche Bande führt er an? Die beiden im Gefängnis zurückgelassenen Bandenmitglieder dieser Bande rücken daraufhin je mit einem Namen raus (Seite 3).

Füge die beiden Namen zusammen und suche unter den einschlägigen Einträgen (Seite 3) danach. Am Ende erhältst du eine Modifikation des bisherigen Codes. Führe diese durch und trage den neuen Code unter Fall 1 ein.

In diesem Beispiel lautet der durch den Fall ermittelte Code 612. Beim ersten Fall – der aufgebrochenen Tür – ist Nick der Täter. Ihr guckt nach Nicks Bande und seht, dass Jason und Olivia in seiner Bande – den Genius – sind. Jason gibt den Namen „George“ preis, Olivia den Namen „Meyers“. Also sucht ihr in den einschlägigen Namen nach „George Meyers“. George Meyers gibt es und er führt euch auf die Spur von Thomas William. Bei diesem steht, dass ihr die ersten beiden Zahlen des bisherigen Codes vertauschen müsst! Unter Fall 1 schreibt ihr also 162.



Verfahre so nun auch bei Fall 2 und Fall 3. Nach der 3. Modifikation erhältst du den finalen Code. Schreibe ihn in das goldene Schloss auf dem rechten Flügel des Sichtschirms. **Das ist dein Ergebnis!**

Hast du den finalen Zahlencode auf dem goldenen Schloss ermittelt, ist deine Pflicht erfüllt! Bist du der schnellste Ermittler, schnappst du dir den Schlüssel aus der Mitte. Lege deinen Stift in die Mitte, um anzuzeigen, dass du fertig bist.

Hast du offene Verhör-Karten vor deinem Aktenkoffer-Sichtschirm ausliegen, darfst du diese nun auf die Rückseite drehen. Du hast genug geholfen!

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...



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.

Erinnerung: Jede Verhör-Karte hat immer einen Ermittlungspunkt mehr als die letzte, beginnend bei 0 Ermittlungspunkten. Verhör-Karten, die als offene Verhör-Karten vor euren Sichtschirmen liegen, kosten euch nie Ermittlungspunkte.

6 Verhör-Karten haben beispielsweise insgesamt 15 Ermittlungspunkte (0 + 1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15).

Achtung: Hat der Spieler mit dem Schlüssel den richtigen Zahlencode ermittelt? Er darf zur Belohnung eine **beliebige** seiner Karten 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 35 Ermittlungspunkte. Da er der Schnellste war (Schlüssel), darf er eine beliebige Karte abwerfen. Er entscheidet sich für eine seiner 6 Verhör-Karten, wodurch er auf finale 30 Ermittlungspunkte kommt.



Tipps für die nächste Partie:

Wischt eure Aktenkoffer und Stadtpläne 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.

> 51 Punkte	Leider bist du durch die Ermittlerprüfung gefallen. Versuche es gleich noch einmal.
45 - 50 Punkte	Uff, das war knapp! Nächstes Mal musst du effizienter ermitteln.
41 - 44 Punkte	Gar nicht schlecht, aber du kannst das bestimmt noch besser.
37 - 40 Punkte	Du bist ein guter Ermittler.
33 - 36 Punkte	Sehr gut, du bist eine clevere Spürnase!
29 - 32 Punkte	Wow, du bist ein wahrer Meisterermittler!
25 - 28 Punkte	Spitzenmäßig! Dein Chef ist begeistert und alle Bösewichte fürchten deine kombinatorischen Fähigkeiten.
21 - 24 Punkte	Du gehörst zu den besten Ermittlern weit und breit. Dir macht niemand etwas vor.
≤ 20 Punkte	Wahnsinn, du bist der beste Meisterermittler der Welt. Von dir hätte selbst Sherlock Holmes noch etwas lernen können!

KURZANLEITUNG

SPIELZIEL

Durch cleveres Kombinieren von Zeugenaussagen, Forensik-Hinweisen und Bandeninformationen versucht ihr, die Flucht aus Strongwall Prison aufzuklären. Dazu müsst ihr sowohl herausfinden, wer auf welchem Weg den Zellentrakt verließ, wer sich in welchem Wäschewagen versteckte und wer in welchem Versteck untertauchte, als auch die zurückgelassenen Insassen korrekt den 3 Banden zuordnen. 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, einen Stadtplan und eine Ermittlungsakte nehmen
- alle Karten nach Größen getrennt mischen und mit der Farbcodeseite nach oben in 2 getrennten Haufen 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 - 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 Aktenkoffer ablegen.
- ▶ Hinweise und Aussagen auf den Karten (ggf. mit Hilfe der Ermittlungsakte oder des Stadtplans) auswerten und kombinieren.
- ▶ Erkenntnisse im Aktenkoffer markieren.

2. Fall abschließen:

- ▶ Wenn einzigartige Kombination von Täter, Fluchtart, Wäschewagen und Fluchttort sowie alle Insassen auf Banden verteilt sind: Zahlencode generieren.

3. Zahlencode generieren:

- ▶ Für die 3 Zeilen Täter, Wäschewagen und Fluchttort jeweils übereinstimmende Zahl am linken Flügel des Aktenkoffers ablesen.
- ▶ Bei Fall 1 beginnend: Bandenmitglieder des Täters nach Namen befragen (in Akte) und sich ergebende Modifikationen auf Zahlencode anwenden. Neuen Zahlencode eintragen.
- ▶ Finalen Code in das Zahlenschloss rechts im Aktenkoffer eintragen: Schlüssel schnappen.
- ▶ Die anderen Spieler dürfen noch weiter ermitteln.

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 beliebige Karte abgeben.
- ▶ Gewinner: Spieler mit der niedrigsten Gesamtsumme gewinnt.



Autor: Thomas Sing
Illustration: Timo Grubing & Benjamin Petzold
Redaktion: Robin Eckert

© HABA-Spiele Bad Rodach 2022, Art.-Nr. 306842