

PEGASUS/SPIELWIESE: MICRO MACRO CRIME CITY von Johannes Sich für 1 - 4 Detektive

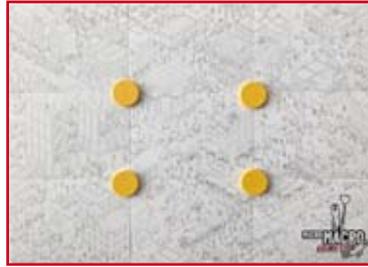
LICHT AN UND LUPE GEZÜCKT!

In Crime City, dem vermeintlich beschaulichen Städtchen, wimmelt es von Verbrechen, die es aufzuklären gilt. Und zwar durch euch, liebe Detectives!

Herr Katz ist beim Neptun-Brunnen ermordet worden, Herr Nickel spurlos verschwunden, die Bank ausgeraubt und eine Frau erschossen... und was treibt dieser maskierte Rächer bei der Würstelbude? 16 Kriminalfälle gilt es für uns, nacheinander zu lösen.

Wo fangen die Ermittlungen an, wen verhören wir und wie kommen wir an die Indizien? Das brauchen wir nicht, denn alles findet sich am Stadtplan. Wie bitte? Ja, der im Comic- und Wimmelbild-Stil gezeichnete Plan der Stadt besteht aus un-

zähligen Szenen, die Hinweise und Tat-Hergänge offenbaren, sucht und folgt man der Story aufmerksam. „Im Osten der Stadt ist ein Auto-Unfall passiert, finde ihn!“ heißt es auf der Einstiegskarte eines Kriminalfalls, die rückseitig die Lösung aufweist und die nächste



Such-Aufgabe stellt, sodass der Fall rückwärts aufgerollt wird. Dadurch entsteht eine Assoziationskette, mit der am Ende das Verbrechen aufgeklärt wird/werden soll. Genial, originell und keineswegs immer offensichtlich!

FAZIT

10* / 8+1**

THOMAS BAREDER

Micro Macro Crime City ist ein völlig neuartiges Deduktiv-Suchspiel mit Suchtpotential ab Teenager-Alter¹, das uns anhand eines überdimensionalen (Wimmel-)Plans im Comic-Stil solo oder gemeinsam Verbrechen um Verbrechen in steigenden Schwierigkeitsgraden aufklären lässt. Bitte mehr davon!

¹aufgrund der konkret thematisierten Schwerverbrechen aus unserer Sicht trotz Comic-Design nicht ab 3. Schulstufe wie vom Verlag angeführt

* Suchrätsel-Fans ** beigefügte Lupe, Erklärung bereits auf der Schachtel

NORIS: CRIME STORY: VIENNA von Peter Prinz für 1 - 6 (4) herumsitzende Kommissare

WIEN, UNBLUTIG

Jetzt ist schon wieder was passiert! Mord? Nein, bloß der Tresor eines ohnehin bereits (natürlich) Verstorbenen wurde geknackt. Kein Wunder, dass dieses Verbrechen weder für den Brenner, noch für den Lemming, noch für den Kottan, noch für den Metzger, noch für Mira Valensky, noch für Max Liebermann und Oskar Rheinhardt interessant genug erscheint – also müssen wir ran!

Wer hat den Tresor aufgebrochen, wie(so) und warum? Zu diesem Zweck „befragen“ wir Verdächtige und Zeugen mittels insgesamt 55 Karten. Jede Antwort bzw. das Vorlesen einer Karte kostet jedoch (virtuelle) Zeit – ein schönes und stimmiges spielmechanisches Zitat aus *Jenseits von Theben* (fg 1/2007) – und alle zu befragen, wird sich zwischen 8:30 und 17 Uhr nicht ausgeben. Also müssen wir diskutieren und uns entscheiden, welchen Hinweisen wir tatsächlich nachgehen

bzw. wen wir vor unserem gemeinsamen Feierabend noch einvernehmen wollen. Ein Viertelstündchen hier, ein halbes Stündchen dort, und flugs ist eine vergnüglich-knobelige (reale) Spielstunde verflogen – hoffentlich wissen wir jetzt alle Antworten auf die uns letztlich gestellten kriminaltechnischen Fragen; falls nicht, haben wir immerhin ein schönes Aha-Erlebnis. Das gebotene wienersische Lokalkolorit (bzw. entsprechende Klischees) erfreuen Wiener und Touristen gleichermaßen, weiters sind mit dieser Reihe bereits auch „Krimineser-Reisen“ nach Berlin und München möglich – besser aber nur mit maximal vier Teilnehmern.



FAZIT

7

HARALD SCHATZL

Crime Story: Vienna ist ein kooperatives Krimikartenspiel (in der Tradition der Escape-Spiele), wobei der abverlangte Kombi- und Denkaufwand eher (nur) für Einsteiger in dieses Genre gedacht ist. Ideal auch als touristisches Souvenir bzw. Mitbringsel aus/nach Wien (bzw. *Berlin* und *München*) – sympathisch: Die Karten können (von einer anderen Spielrunde) erneut verwendet werden und das noch dazu ganz ohne Smartphone.