



Elementar, mein lieber Watson! **Cluedo**, das klassische Detektivspiel, ist 60 Jahre alt! Ein willkommener Anlass, einen Blick zurück auf das Genre der Krimispiele zu werfen. Und da sechzig heutzutage kein beängstigendes Alter mehr ist, darf auch eine Vorschau nicht ausbleiben. Was bietet die Branche für die Zukunft an?

von Martin Lhotzky

Illustration: Petra Kaindel | www.kaindel.at

Ein früher Hinweis auf die Popularität von Spielen mit detektivischem Bezug lässt sich, wenig überraschend, in einem Krimi finden. In **Agatha Christies** „A Murder Is Announced“ (deutscher Titel: „Der Täter lässt bitten“, 1950) versammelt sich fast das gesamte Dörfchen Chipping Cleghorn im Hause von Miss Blacklock nach einer Ankündigung in der Lokalzeitung: Um 18 Uhr 30 wird hier ein Mord passieren! Die Vermutung geht dahin, es handle sich um die Einladung zu einer Krimiparty. Dass dem nicht so

war, braucht an dieser Stelle nicht weiter zu interessieren. Empfohlen sei die Lektüre freilich dennoch! Und Krimiparties, von der Idee her kleine Theaterstücke mit meist zufällig verteilten Rollen, sind nach wie vor beliebt.

Ein Jahr zuvor hatte Anthony Pratt die erste Version von **Cluedo** herausgebracht. Der Klassiker des Genres ist freilich ein Deduktionspiel, der Spielmechanismus der fehlenden Karte(n), die durch logisches Kombinieren erschlossen werden muss, war allerdings in der Tat brandneu. Alle bisherigen Ausgaben bauen mit größeren oder kleineren Variationen auf dieser Idee auf. Nicht immer geht es dabei um Mord, und mal kommen Ereigniskarten, mal zusätzliche Gegenstände oder Räume ins Spiel.

1975 kam **221B Baker Street** auf den (englischsprachigen) Markt. Auf einem stilisierten Stadtplan Londons zieht man zu Orten wie dem Theater, einer zwielichtigen Spelunke oder dem Hafen, um (in einem Heftchen) Indizien zu finden und kleine Rätsel zu lösen. Manche Hinweise führen sogar, recht realitätsnah, auf falsche Fährten. Kombiniert man aber richtig, kann man den vorgegebenen Fall klären.

Dann erschien 1983 bei Ravensburger **Scotland Yard**, der erfolgreiche Versuch, eine Kombination aus Verstecken und Räuber & Gendarm auf ein Spielbrett zu bannen. Die Jagd auf Mister X, der ein paar Mal sichtbar wird, dann sofort wieder untertaucht und nur anhand einer Spur von zurückgelassenen Fahrspuren verfolgt werden kann,

errang den Titel „Spiel des Jahres“. Vom Mechanismus her eher ein Bluffspiel, war die Geschichte im Gangster- oder Agentenmilieu angesiedelt. Doch auch die Jagd auf Vampire (*The Fury of Dracula*, 1987) nützte diesen Einfall.

Als echtes Krimispiel ohne szenischen Partycharakter tauchte sodann **Sherlock Holmes Criminal-Cabinet** (Franckh-Kosmos) auf und wurde 1985 Spiel des Jahres. Ohne Spielbrett, dafür mit Zeitungen, Stadtplänen und Adressbüchern ausgerüstet, jagte man in Konkurrenz zu Holmes den Verbrechern nach. Der große Detektiv war zwar stets mindestens einen Schritt voraus, aber wer dessen Abenteuer brav studiert hatte, konnte Zusatzpunkte erringen und so den Meister übertreffen. Diese gelungene Hommage an Arthur Conan Doyles berühmten Ermittler brachte es sogar auf drei Fortsetzungen.

Immer neue Spiele, die sich entweder der Bluff- oder Deduktions-techniken bedienen, diese kombinierten und variierten, wurden ins Rennen geschickt. So wurde **Inkognito**, eine Agentenjagd durch das alte Venedig, 1988 zum schönsten Spiel gewählt. Im selben Jahr versteckten bunte Spitzel **streng geheim** (Schmidt Spiele) Teile einer Geheimformel voreinander, versuchten gleichzeitig, die anderen Teile mittels Hausdurchsuchungen und Abhörgeräten aufzustöbern, um allein in den Besitz der chemischen Gleichung zu gelangen.

Die Thematik fasziniert weiterhin, beinahe jedes Jahr erscheinen neue Krimispiele. Einigen wollen wir in dieser Ausgabe nachspüren. Auf, Watson, die Jagd beginnt!



die erste deutsche Ausgabe des Klassikers zur Verfügung gestellt vom Spielemuseum

## WO WAREN SIE AM 6. FEBRUAR UM 23 UHR 42 ?

So richtig herzhaft dem Ermittler eine fabelhafte Ausrede auftischen, klammheimlich mit dem wahren Täter konspirieren, geheime Codewörter wie zufällig ins Spiel bringen – welchem begnadeten Selbstdarsteller würde das keinen Spaß machen?

Zeitungsmeldung: „Diplomingenieur Daniel D., Erfinder, in seiner Badewanne vollständig aufgelöst! Hat die FETA erneut zugeschlagen?“ Die Verdächtigen sind ein Chemiker (bunkert daheim Säure), der Forschungsdirektor (neidisch auf D.s Erfolge), eine Laborantin (patschert), ein Neurologe (Konkurrent von D., übler Erfinder) und ein Neuropsychiker (weiterer, gedemütigter Konkurrent).

Mit solch mageren Anhaltspunkten soll der Herr Inspektor das mysteriöse Verbrechen aufklären. Zum Glück sind alle Tatverdächtigen anwesend, nun kann er mit den Verhören beginnen. Wer sich bei der ersten Einvernahme verplappert, erregt schon mal den Argwohn des Beamten. Wer auch beim zweiten Mal über seine Lügen stolpert, wird gewiss als Täter überführt. Aber die Aufgabe ist schwieriger, als man denkt, denn anders als vor Gericht hören alle suspekten Personen mit und können ihre Antworten den übrigen Aussagen anpassen.

**INSCHPEKTOR  
GIBT'S ... NICHT  
NUR EINEN**

Das Spielprinzip ist verblüffend einfach: Der Ermittler erhält eine Namensliste und zu jedem eine kurze Zusatzinformation. Die unschuldigen Verdächtigen haben zwei mal drei identische Wörter, die sie bei der Befragung in ihre Geschichten einbauen müssen. Der Täter muss ebenfalls in jeder Fragerunde drei, selbstverständlich komplett andere, Wörter aussprechen. Eine neu-

trale Spielerperson achtet darauf, dass auch wirklich jedes einzelne Wort vorkommt. Nur diese Person kennt ALLE Pflichtwörter. Aus dem Gehörten muss nun der Ermittler erkennen, wer dieselben, meist ungewöhnlichen, Wörter verwendet, und wer davon abweicht. Für jedes Verhör gilt ein Zeitlimit von einer Minute. Eine Partie ist dann zu Ende, wenn alle reihum einmal der Inspektor waren.

Spätestens in der dritten Runde versuchen die Spieler einander mit abenteuerlichen Satzkonstruktionen zu übertreffen und dem Ermittler die Aufklärung so schwer wie möglich zu machen, denn Punkte (ja, auch hier werden Siegpunkte verteilt) kriegt der Inspektor nur, wenn er den Fall löst. Alle anderen aber können auf seinen Erfolg oder Misserfolg wetten und so ebenfalls punkten.

Es gelingt sehr bald, alle Mitwirkenden zu begeistern und anzuspornen. In der einfach wirkenden Ausstattung – sieben Textbücher und eine Siegpunktetabelle mit Zählsteinen – steckt in Wirklichkeit sehr viel Tüftelei. Immerhin können 241 nach Datum geordnete Fälle gespielt werden.



**FAZIT**

9 / 7\*

MARTIN/A LHOTZKY

*Ein bisschen Mord muss sein* ist ein intelligentes Gruppenrate-spiel, das am besten mit sechs oder sieben willigen Mitspielern funktioniert. Von der im kurzen, dennoch sehr präzisen Regelheft enthaltenen Sparvariante für vier sollte man lieber absehen. Die Verhörsituation legt Krimiszenerien nahe, es sind aber daneben viele humorvolle Anspielungen versteckt. So erwächst – immer wieder – die passende Atmosphäre, ein Mindestmaß an Verstellung aller vorausgesetzt.

\* zu viert



## DIE QUEEN IST „NOT AMUSED“

Fünf dreiste Diebstähle im Herzen des Empires in einer Nacht – was hat sich Scotland Yard dabei gedacht? Zu wenig Personal, zu wenige Zeugen, zu viele Gauner erschweren die Ermittlungen. Und was sollen die Bobbies zuerst wiederbeschaffen – die Kronjuwelen, den Van Gogh oder doch die Speisekarte des Premierministers?

Fünf unterschiedlich wertvolle Schätze sind aus verschiedenen Londoner Institutionen geraubt worden. Um diese zu finden, das heißt, die Mehrheit der farblich passenden Hinweiskarten auf sie zu sammeln, müssen die richtigen Zeugen befragt werden. Vier Gruppen schwirren durch die Straßen Londons (unter Spielern „Nachziehstapel“ genannt) – leichte Mädchen, Straßenkinder, Polizisten und überraschend viele Werkelmannen mit ihren Äffchen. Anfangs sind dieselben Personen in einem Raster auf der Spielfläche ausgelegt. Diese Hinweiskarten haben ebenfalls verschiedene Werte. Die Ziffer zeigt

die benötigte Anzahl an passenden Zeugenkarten (es gibt auch Joker), um den Hinweis aufnehmen zu können, man darf jedoch nur die unterste Karte einer Reihe abräumen. Der Spielmechanismus garantiert, dass am Ende stets eine Schatzfarbe übrigbleibt, sozusagen ein Diebstahl ungeklärt bleibt. Hinweise auf diesen werden in der Endwertung nicht berücksichtigt. Vom Thema her ein Detektivspiel, handelt es sich technisch gesprochen jedoch um taktisches Kartensammeln. Das einfallsreiche und witzige Kartensammeln bedarf keiner Deduktionsfähigkeit, obwohl wie gewohnt bei Spielen von Mathematiker Reiner



6 / 3\*

MARTIN/A LHOTZKY

Bei *Tatort Themse* besteht der Reiz im Abschätzen, welche Kartensätze zu sammeln sich lohnt. Der Glücksfaktor liegt eher hoch, als Zielpublikum ist wohl an Familien gedacht, wobei die Altersangabe „10 Jahre“ übertrieben scheint. Die stimmungsvolle Grafik, ja selbst die Sepiatöne in der Farbgebung zielen wunderbar auf London um 1900. Das Krimithema stellt dennoch eine reine Fleißaufgabe dar. Detektivspieler erwartet kein kriminalistischer Mehrwert.

\* wenn Krimi-Feeling gefragt ist

Knizia eine Begabung im Kopfrechnen nicht schadet.

## JUMBO: TATORT THEATER von Harry G. M. Habraken

FÜR 1 INSPIZIEN TEN

### NUR DER THEATERKRITIKER HATTE EIN ALIBI

Wie St. Mary-Mead, der Wohnort von Miss Marple, soll Greenrock Village fest in der fiktiven Geschichte des internationalen Verbrechens verankert werden. Hier ereignen sich Mord und Totschlag ohne Unterlass. Fünfzig Mal (!) suchen die Mörder das Stadttheater heim. Der Grund? Vermutlich sind die Aufführungen grauenhaft.

Wer ermordete John? Um diese Frage zu klären, müssen die Zeugenaussagen in eine logische Ordnung gebracht werden: Marlon (24) benutzte die Schere im weißen Zimmer. Die Platzanweiserin nahm sich die Büste, aber jemand suchte das Zimmer mit dem Kerzenhalter auf, BEVOR John (36) ermordet wurde! Das Spielfeld ist in einer Kunststoffkassette verborgen. Fünf mal fünf Plätze müssen korrekt gefüllt werden. Es empfiehlt sich die Anordnung der Spielplättchen nach dem immer gleichen Schema: In der ersten Reihe werden die farbigen Garderobentüren (im Spiel auch „Zim-

mer“ genannt) platziert, darunter die Schauspielermarken, dann die Gegenstände über dem Theaterpersonal und zuletzt die Zeitangaben (auf Digitaluhren – soooo achtziger Jahre!). Als Spielprinzip herrscht quasi vereinfachtes Sudoku – jede Spalte muss jeweils ein Plättchen jeder Kategorie enthalten. Die Angaben zu den fünfzig Rätseln in drei Schwierigkeitsstufen stecken in der Schublade unterhalb des Setzkastens. Neben dem kompakten Spiel sollte noch ein bisschen Raum für Probeauslagen der Plättchen zur Verfügung stehen.

Auch hier dient der mörderische Hintergrund keinem weiterge-



8

MARTIN/A LHOTZKY

*Greenrock Village – Tatort: Theater* ist als Solospiel angelegt. Für Liebhaber von magischen Quadraten jeder Altersstufe (aber auch als Reisespiel!) eignet es sich bestens. Krimifans haben bei diesem Kombinatorik-Puzzle außer einem graduellen Hirntraining freilich keine Vorteile zu gewinnen.

henden Zweck. Die Kategorien Wo?, Wen?, Wie/Womit?, Wer? und Wann? legen freilich kriminelle Vorgänge nahe. Das logische Denken wird in jedem Fall geschärft, und mit Stoppuhren ausgerüstet, kann man sogar Tatort-Theater-Turniere veranstalten.



# DIE LEICHE HING AM LOBBYLUSTER

Der Gerichtsmediziner war schon da, die Kriminalpolizei trifft demnächst ein. In der Zwischenzeit macht sich eine Gruppe von Hobbydetektiven daran, den Täter zu entlarven. Oder versucht doch ein Komplize, die Spuren zu verwischen?

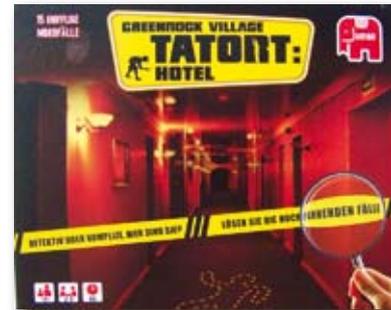
Rund um den Spielplan, der Einblick in sämtliche Hotelräume gewährt, liegen (verdeckt) Karten mit Informationen aus: Protokolle der Befragung von Tatverdächtigen und Personal sowie Ergebnisse der Zimmerdurchsuchungen. Zusätzlich sind an zwei Orten noch streng geheime wichtige Hinweise versteckt. Der Bericht des Arztes wird verlesen, dann begeben sich die Spieler auf Spurensuche. Reihum nehmen sie nun Karten auf, entscheiden, ob sie die Information zumindest eine Zeit lang geheimhalten wollen, oder lesen sie allen vor. Man spielt gegeneinander und gegen die Zeit, symbolisiert durch Schritte auf einer innen umlaufenden Leiste. Eine Karte aufnehmen kostet einen Schritt, die verdeckten Karten der Konkurrenz ansehen drei, sie gegen eigene zu tauschen gar fünf Schritte. Nach 22 Schritten endet das Spiel. Für wertvolle zurückbehaltene Karten erhält man Punkte, der richtige Tipp auf den Täter ist meist noch mehr Punkte wert – wenn nicht im Laufe des Spiels durch das Ziehen einer Handlanger-Karte ein Komplize auftaucht.

## WER SCHLEICHT DENN DA ZUM BESENKAMMERL?

Die Grundidee bildet die klassische Krimiparty – festgelegte Rollen, Befragungen, Suche nach belastendem Material und eigenständiges Kombinieren sind die Eckpfeiler des Spiels. Zu einem bestimmten Zeitpunkt wird die richtige Lösung verlautbart, und wer die meisten richtigen Hinweise gesammelt hat, gewinnt.

An der konkreten Ausführung hapert es jedoch. Das Spielmaterial kann nicht gerade als hochwertig eingestuft werden, das Regelheft ist erschreckend unübersichtlich und graphisch nicht zeitgemäß gestaltet, die Regel umständlich formuliert. Auch die Fälle sind von sehr unterschiedlicher Qualität. Bei manchem ist nach der Auflösung jede Karte in ihrem Erkenntniswert klar einzustufen, und, noch wichtiger für die Stimmigkeit, auch logisch zuzuordnen. Bei einigen Aufgaben jedoch wirkt die Aufteilung der Aussagen willkürlich. Es wird da selbst anhand des Hotelplans (wer befand sich zum Tatzeitpunkt noch mal genau wo?) nicht ersichtlich, warum dieser Zeuge befragt oder dieser Raum betreten hätte werden sollen. Der Punktwert, der den einzelnen Karten zugemessen wird, scheint auch manchmal nach Zufall ausgelost.

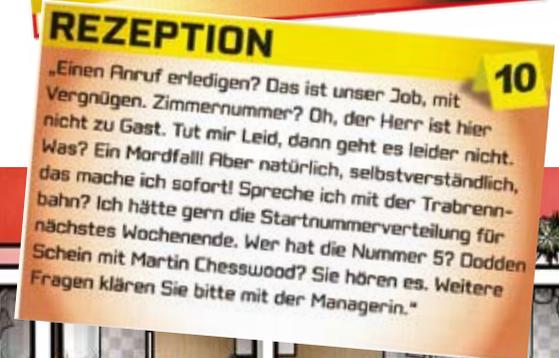
Trotzdem: hat man einen guten Fall gewählt, kommt nach ersten zögerlichen Tapsern sehr schnell Spannung und die richtige Atmosphäre auf. Sowohl die drohende Möglichkeit eines Komplizen als auch die Konkurrenzsituation an sich sorgen für Tempo und rauchende Köpfe. Man wäre sogar neuen, aber bitte sorgfältig durchkomponierten Kartensätzen keineswegs abgeneigt.



7 / 5\*  
MARTIN/A LHOTZKY

Greenrock Village – Tatort: Hotel hat den Ansatz zu einer Intelligenz fordernden Krimiparty mit Spielbrett. Die Altersempfehlung „ab 13 Jahren“ ist gewiss nicht zu hoch gegriffen. Vielspielern dürfte der Mechanismus dennoch zu simpel sein. Tüftler werden nur dann bevorzugt, wenn sie auch Krimis zum Mitraten schätzen. Der Glücksfaktor ist dahingehend vorhanden, ob ein „Handlanger“ mitspielt, und leider auch, wenn der Fall schlecht komponiert wurde.

\* wenn grobe Unlogik auftritt



## ... DIE IM DUNKELN SIEHT MAN NICHT ...

Ganz London ist auf der Jagd nach Jack the Ripper. Die Polizei errichtet Straßensperren, eine aufgebrachte Bürgerwehr durchstreift den nächtlichen Bezirk von Whitechapel. Doch noch weiß niemand, wer hinter dem mysteriösen Jack steckt. Ist es der harmlos wirkende Laternenmann? Der verrückte Springteufel? Sherlock Holmes? Oder gar die Kupplerin „Madame“?

So breite Straßen hat es im Londoner Stadtteil Whitechapel, dem Jagdrevier von Jack the Ripper, nie gegeben! Richtig hingegen ist, dass die Straßenbeleuchtung äußerst spartanisch war. Im Spiel kann das bei der Entdeckung von Jack den entscheidenden Fingerzeig geben. Einander gegenüber nehmen der „Inspector“ und „Jack“ Platz. Acht Verdächtige treiben sich auf dem Spielfeld herum, nur „Jack“ weiß, wer davon den Ripper darstellt. Der „Inspector“ muss den richtigen innerhalb von acht Runden fassen, bei jedem anderen Ausgang gewinnt „Jack“. Abwechselnd werden die Spielfiguren, die über individuelle Möglichkeiten verfügen – eine wird durch Mauern nicht aufgehalten, ein anderer Kanaldeckel, also Fluchtwege, öffnen und so weiter –, bewegt. Am Ende jeder Runde fragt der „Inspector“, ob Jack sichtbar ist, das heißt, ob er von anderen Figuren gesehen wird. Bei günstiger Position kann er so den Kreis der Verdächtigen immer weiter einengen.

Die *Mr. Jack Extension* erweitert hingegen diesen grundsätzlich, denn fünf zusätzliche potentielle Ripper tauchen in Whitechapel auf und sorgen für Abwechslung, wenngleich sich am Ablauf grundsätzlich nichts ändert. Lediglich ein Auswahlprozess vor Spielbeginn – nur acht der jetzt 13 Verdächtigen spielen mit – kommt hinzu. Die neuen Verdächtigen:

- *John Pizer*, der benachbarte Verdächtige Reißaus nehmen lässt
- *Joseph Lane*, der eine Barrikade zwischen Straßenfeldern errichten darf
- *Madame*, die nie in den Kanal geht, aber dafür sechs Felder weit kommt
- *Kommissar Abberline*, der benachbarte Verdächtige bremst
- *Spring-heeled Man*, der über Gebäude und Verdächtige springen kann



*Mr. Jack* hängt sich thematisch an den wohl bekanntesten ungelösten Kriminalfall der Geschichte an. Alle Kriterien eines klassischen Deduktionsspiels werden erfüllt. Die ins Cartoonesk-Niedliche strebende Grafik nimmt der blutigen Hintergrundstory freilich die Schärfe, was andererseits auch Volksschulkindern den Reiz eines Detektivspiels eröffnet. Im ganzen Spiel wird übrigens kein einziges Verbrechen begangen, außer man zählt den Fluchtversuch selbst mit. „Jack“ ist meist im Vorteil, eine Revanchepartie sollte daher mit vertauschten Rollen gespielt werden.

\* betrifft die Erweiterung: sie bringt kaum Neues (und die Verpackung ist genauso groß wie das Basisspiel)



PEGASUS: MYSTERY RUMMY: JACK THE RIPPER von Mike Fitzgerald FÜR 2 - 4 RIPPEROLOGEN

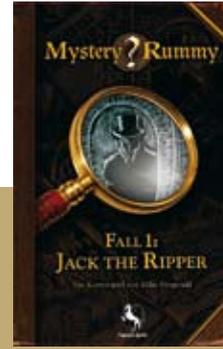
# SCHLITZE, RITZE VOLLER TÜCKE

Die Hoffnung, den wahren Jack the Ripper jemals aufzuspüren, haben nur ganz verbissene Ripper-Kundler noch nicht begraben. Sie glauben an das Auftauchen vergessener Akten oder geheimer Tagebücher in lange verschlossenen Banksafes. Bis es soweit ist, können sie sich die Zeit ja mit einer Kartenpartie vertreiben.

Der Name *Rummy* (auch Jolly, Rommé oder Rommee) fasst eine ganze Familie von Kombinations- und Kartenlegespelen zusammen. Sie stammen vom angloamerikanischen *Gin Rummy* ab. Aus Amerika kommt ursprünglich auch die *Mystery Rummy*-Serie. Die erste Folge „Jack the Ripper“ erschien bereits 1998, es gibt bis dato auf englisch bereits einige Fortsetzungen, darunter „Murders in the Rue Morgue“, „Jekyll & Hyde“ und „Al Capone“; erstere erschien mit Redaktionsschluss nun auf deutsch. Wie beim gewöhnlichen *Jolly* werden auch hier Kartenkombinationen abgelegt, und wer seine letzte Handkarte abwirft, beendet die Partie. Doch statt mit den vier bekannten Farben ♥ ♠ ♦ ♣ baut man hier Sets aus Hinweisen auf sechs Verdächtige, spielt Opfer-, Tatort- und

Aktionskarten. Mit der Option, einen „Tipp“ auf die Identität des Rippers abzugeben - es winken zehn Zusatzpunkte -, eröffnet sich sogar Raum für Bluff und Kombinatorik (Karten mitzählen!). Präsentiert ein Mitspieler für den solide untermauerten Hauptverdächtigen plötzlich ein Alibi, steht man wie weiland Scotland Yard vor den Scherben des gewonnen geglaubten Falles.

Jede Partie ist anders, und da man bis zu einer vereinbarten Punktzahl spielt, geht es über mehrere Runden. Dann wird auch gerne mit Gejohle kommentiert, dass der Hauptverdächtige vom letzten Mal nun sofort als Täter ausscheidet, während der ach so unschuldige Doktor mit dem slawischen Namen eigentlich eh schon immer, quasi seit Erwerb des Spieles, suspekt war.



MARTIN/A LHOTZKY

## FAZIT

9 / 6 \*

*Mystery Rummy: Jack the Ripper* verrät sich schon durch den Namen als weiteres Glied dieser Kartenspielfamilie. Vom Krimispiel hat es somit nur das Thema übernommen. Darin aber brilliert es, nicht zuletzt durch die Aufmachung, die ohne Übertreibung als edel bezeichnet werden muss. Bis hin zu den Kartentexten sind selbst die historischen Fakten penibel recherchiert. Deduktion und Rätsel spielen naturgemäß nur eine geringe Rolle (Tipp-Abgabe), aber die vermisst man spätestens beim zweiten Durchgang schon nicht mehr.

\* wenn Krimi-Feeling gefragt ist



GMEINER: KREUZVERHÖR von Sonja Klein

FÜR 2 VERHÖREXPERTEN

# MÖRDER!

Verhörraum B – gleißendes Licht, das dritte durchgeschwitzte Hemd. Immer noch lässt sich der Schuft jeden Wurm einzeln aus der Nase ziehen. Die Zeit wird knapp, dann muss man dem Haftrichter Ergebnisse vorlegen oder den #§\$%\*& laufen lassen.



MARTIN/A LHOTZKY

8 / 5 \*

Erinnert sich noch jemand an *Master Mind* (siehe auch *Pirate Code*, Seite 46), das Ratespiel, bei dem man die hinter einem Sichtschutz versteckten vier bunten Stöpsel seines Gegenübers erraten, vielmehr er-kombinieren musste? Hier gilt dasselbe Grundprinzip! Statt der Plastikstifte hält man jetzt Karten (Tatort, Art des Verbrechens, Täter und Tatwaffe), und die Kombinationsmöglich-

keiten sind vielfältiger. Zusätzlich gibt es Aktionskarten – Ermittler setzen Informanten ein, Verhörte rufen den Anwalt. Die Fallkarten, ein zusätzlicher Werbeeffekt für den Buch-Verlag Gmeiner, sind sehr sorgfältig aus Romanen zusammengeklaut.

*Kreuzverhör* ist ein Kombinationsspiel auf Kartenbasis. Als solches funktioniert es gut, das Polizeithema wirkt allerdings ein bisschen erzwungen – welcher Kieberger lässt sich schon auf ein Wettraten ein? Die Ausführung ist schlicht, aber höchst sorgfältig. Eifrige Krimileser haben keinen Vorteil, *Master-Mind*-Veteranen werden diese Variante dennoch mögen.

\* wenn Krimi-Feeling gefragt ist



## RÄUBER!

„Die Gangster von Mainz“ lautete die ungewohnt reißerische Schlagzeile einer seriösen deutschen Zeitung. „Tausend falsche Giacomettis sind kein Lagerungsproblem“ (F.A.Z. vom 21. August). Um Kunstraub, allerdings nicht Plastiken, sondern Gemälde, und darum, die Beute zwischenzulagern, geht es bei Sonja Klein ebenfalls.

Man zieht eine Karte vom Gemäldestapel – das steht für Diebstahl. Oder man nimmt einen Auftrag an – Sammler wollen entweder Werke aus bestimmten Kunstepochen, oder aus einem einzelnen Museum. Nie darf man mehr als drei Karten auf der Hand halten, nie mehr als drei Karten im eigenen Depot verstecken. Und da soll man auch noch die richtige Zusammenstellung finden, bevor die lieben Kollegen der Polizei einen Tipp geben und eine Razzia droht. Aber wegwerfen kann

man die Beute auch nicht, selbst wenn Fälschungen darunter sind.



8 / 5 \*

MARTIN/A LHOTZKY

*Kunststück* ist ein Kartenlege- und -sammelspiel. Es funktioniert leidlich gut, auch hier wirkt der räuberische Hintergrund aber weit hergeholt. Die graphische Ausführung ist durchaus gelungen, die Gemälde sind liebevoll reproduziert. Der Mehrwert kann diesmal von Museen und Galerien eingestrichen werden. Die Originale warten tatsächlich an den angegebenen Orten auf Publikum.

\* wenn Krimi-Feeling gefragt ist

## Ein Krimi-Schriftsteller spielt

Ich tippe also auf X., die Ex-Freundin von B. Immerhin hat sie B. wütest bedroht („Ich bring’ dich um!“, soll sie geschrien haben). Und lag nicht in ihrem Zimmer ein aufgeschlagenes Schachbuch? Also notiere ich den Namen der Verdächtigen auf den Zettel und verwahre ihn sorgsam. Schließlich will ich mich als Krimi-Autor gut in Szene setzen. Wenigstens bei der Spielerunde, die sich **Tatort Hotel** zur Brust genommen hat. Da spielen freilich große Kaliber mit. Aber die Logik eines Krimi-Autors ist nicht ohne. Dachte ich jedenfalls. Wenig später, dumm, wahrlich dumm, muss ich hören, wie ihr einer der Angestellten ein Alibi verschafft („Sie war mit einem Kollegen am Zimmer ... es war nicht zu überhören!“). Tja. Also gut, sage ich mir, noch hat keiner der anderen einen Clou. Also muss nun mein unfehlbarer Instinkt die Lö-

sung bringen. Wer die klassischen Krimis gesehen oder gelesen hat, der weiß sofort, dass die Kammerzofe einer russischen Gräfin nicht koscher ist. Seien wir ehrlich, ist nicht alleine schon die Bezeichnung „Kammerzofe“ verdächtig? Ich war mir wirklich sicher. So sicher, dass ich es laut verkündete, nämlich zu wissen, wer B. nun ~~in der Lobby~~ im Salon pulverisierte. Wieder nehme ich einen Zettel und notiere den Namen. Diesmal die Kammerzofe. Definitiv spielt sie ein falsches Spiel. Und die Sache, dass sie nur russisch könne, also, wer bitteschön will ihr das glauben? In Zeiten der globalen Vernetzung und der Billigfliegerei? Zur Schadenfreude der Leser muss ich gestehen, wieder falsch gelegen zu sein. Wobei, ich werde mit dem Spieleverlag sprechen müssen. Ich bin noch immer der Überzeugung, dass die Kammerzofe ein doppeltes Spiel spielt. Und dass sie es geschafft hat, alle Welt auf eine falsche Fährte zu locken und einen Buhmann (besser: Buhfrau) zu finden. Nein, mich kann man nicht so einfach hinters

Licht führen. Und wenn mich der Spieleverlag nicht rehabilitieren möchte, dann, ja, dann schreib ich mir eben meinen eigenen Krimi.

*Richard K. Breuer ist freischaffender Schriftsteller, Drehbuchautor, Dramatiker, Comic-Texter, Designer, Blogger und Luftschlossbesitzer. Die Krimicomedy »Schwarzkopf« ist bereits erhältlich. Sein neues Buch, der historische Kriminalfall »Brouillé«, erscheint im Herbst 2009.*  
Info: [www.1668.cc](http://www.1668.cc)

