

Spielbeschreibung

Das Spiel orientiert sich an dem gleichnamigen Brettspiel. Voraussetzung, um dieses Spiel durchführen zu können, ist ein Gebäude, welches über mehrere Räumlichkeiten verfügt, die am besten absperrenbar sind.

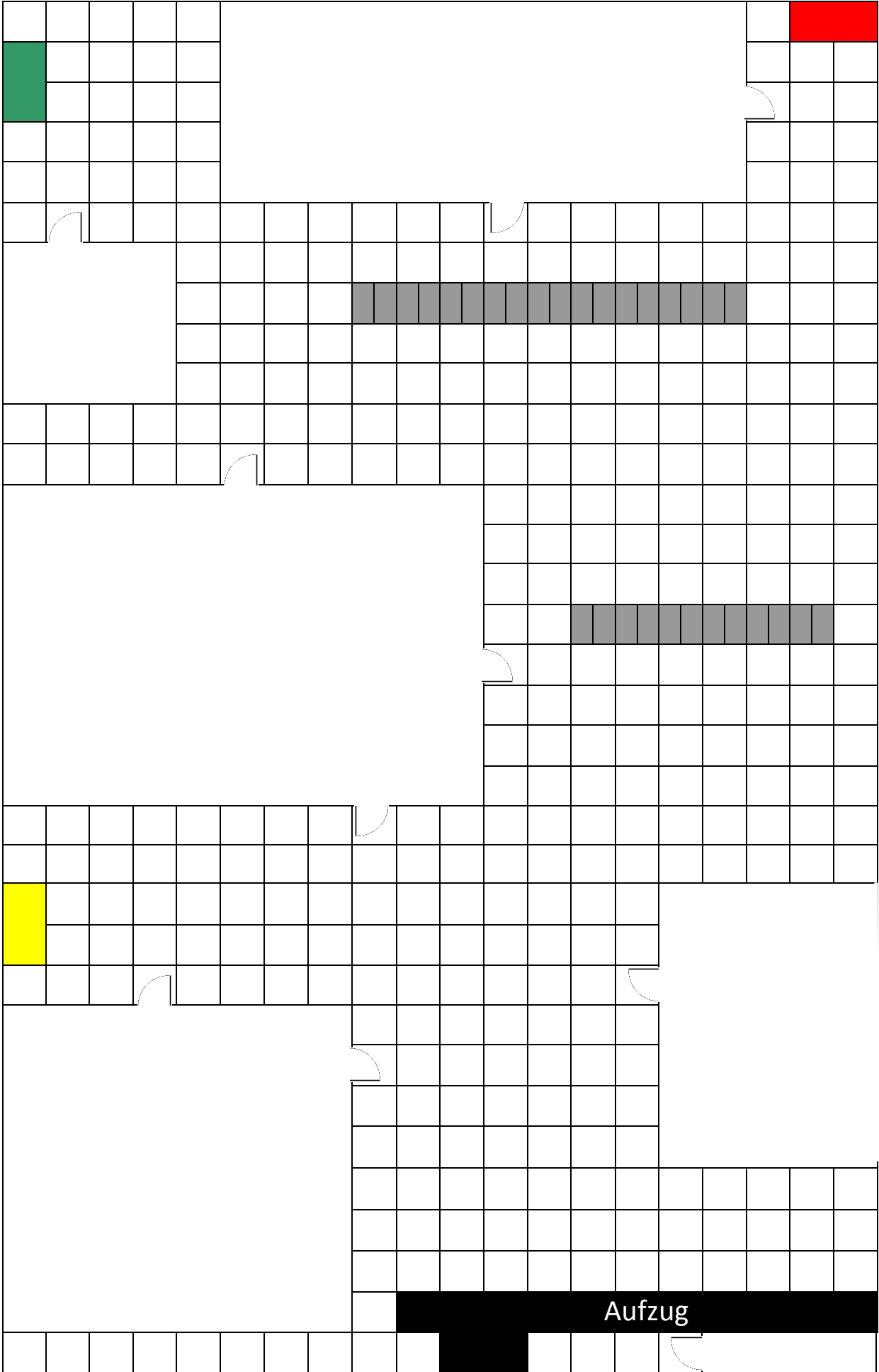
Die Idee des Spieles ist es einen Mordfall aufzudecken, bei dem eine bestimmte Person in einem speziellen Raum mit einer besonderen Mordwaffe zum Mörder wurde. Es gibt jeweils zehn potentielle Mörder, Mordwaffen und Räume. Jeweils eine Karte bzw. ein Gegenstand werden vor Spielbeginn geheim in einen Sack bzw. Koffer gelost, die es im Verlauf des Spieles zu enttarnen gilt.

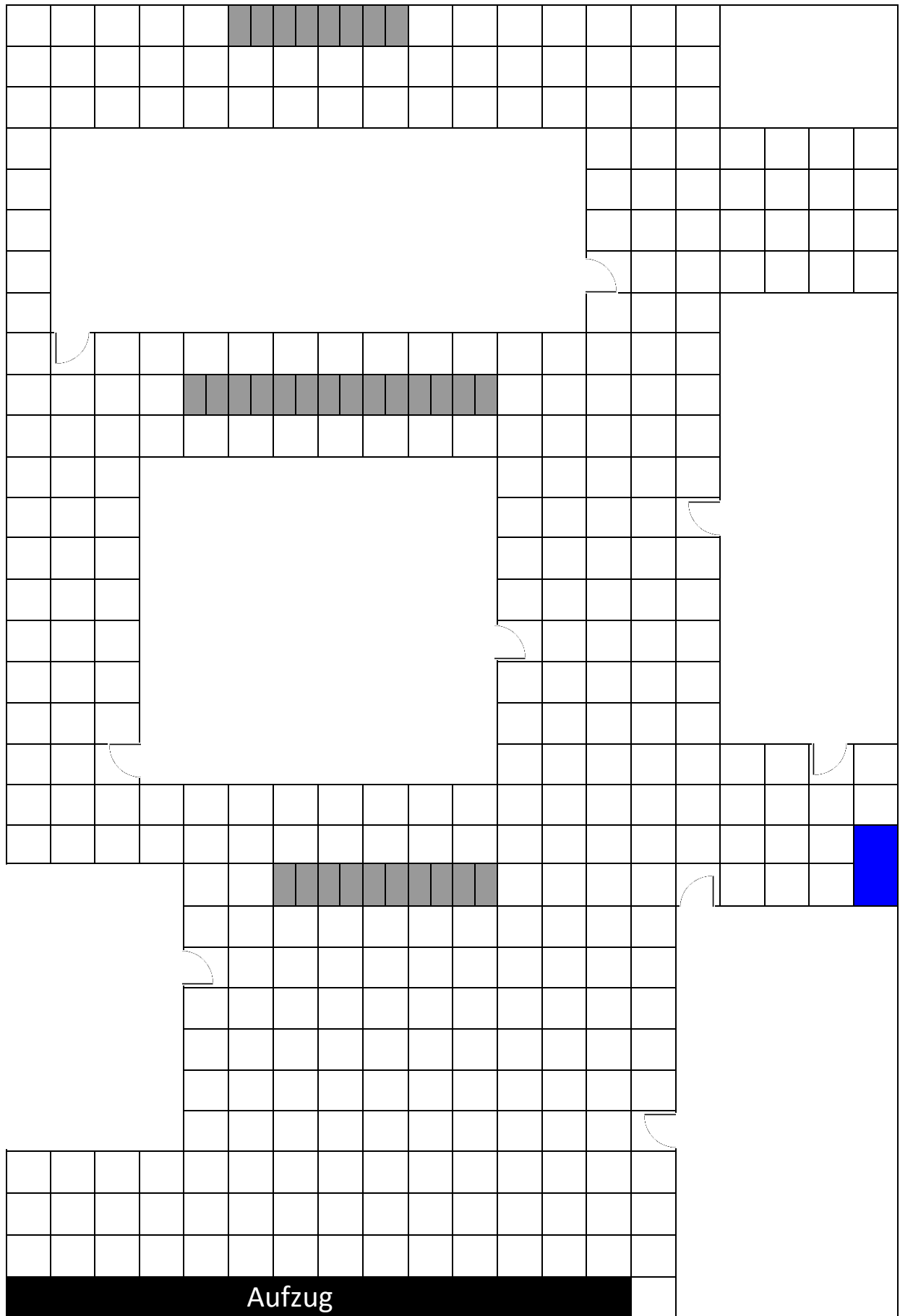
Vor Spielbeginn werden vom Spielleiter in jedem Raum ein Gegenstand und ein Personenbild hinterlegt bzw. leicht versteckt, ausgenommen des Gegenstandes bzw. der Person, welche bereits im Vorfeld ausgelost wurden. Im Raum des Mordes wird durch Kreppband bzw. Straßenmarkkreide der Umriss des Getöteten markiert. Die Kinder bzw. Jugendlichen werden in höchstens sechs gleichgroße Gruppen aufgeteilt, welche durch Würfeln versuchen auf dem Spielplan eine Räumlichkeit zu erreichen.

Ein Grundrissplan des Gebäudes, bei dem die genutzten Räume eingetragen werden dient hierbei als Spielfeld. Die schwarz gekennzeichnete, längliche Fläche auf dem Spielfeld stellt einen Aufzug dar und ermöglicht den Spielern mit nur einem Zug das Spielfeld zu durchqueren. Außerdem befinden sich auf dem Spielfeld mehrere Treppenhäuser, für die ebenfalls das Würfeln einer Eins ausreicht, um den gesamten Weg der Treppe zurückzulegen. Erreicht eine Gruppe einen Raum - hierbei ist darauf zu achten, dass Spielfigur durch die gekennzeichnete Tür den Raum betritt - erhält sie vom Spielleiter den jeweiligen Schlüssel, sowie einen Umschlag mit dem Bild eines Gegenstandes und einer Person, die in dem jeweiligen Raum aufzufinden sein sollen. Ist die Suche des Gegenstandes und der Person erfolgreich, kann die Gruppe einen Mordfall mit diesen ausschließen.

Fehlt eine Waffe oder eine Person, so ist klar, dass dies im Mordfall eine wichtige Rolle spielte. Mit Hilfe einer Liste können sich die Jugendlichen festhalten, welche Möglichkeiten sie bereits ausschließen bzw. als Beweis ansehen können. Während die jeweilige Gruppe sich auf der Suche durch das Gebäude befindet, haben die anderen Gruppen die Möglichkeit durch zwei gewürfelte Sechser einen erneuten Spielzug auszuführen.

Ist sich ein Team durch einige Hinweise bezüglich des Mordfalls sicher und möchte diesen auflösen, werden alle Teams zusammen gerufen und der Verdacht wird geäußert. Ist die Lösung falsch ist das Team ab sofort nur noch Beobachter und die anderen Teams haben weiter die Möglichkeit als erstes das Spiel aufzulösen. Ist die Lösung richtig hat das Team gewonnen.





Aufzug

Sir Henry



Mark Montag



Oberst Ballhaus



Fräulein Rose



Gärtner Jim



Sterne Koch Ulli



Baronin von Nase



Gustav Gunter



Prof. Neugescheit



Dr. Graubart



<p>Taschenlampe</p>	
<p>Gürtel</p>	
<p>Schal</p>	
<p>Geodreieck</p>	
<p>Gummihuhn</p>	

Hammer



Schere



Giftfläschchen



Wolle



Löffel

