

Aber angenommen, wir machen eine Geschichte daraus: „Der Kellner stach mit dem Brieföffner in die Wanduhr, spießte dann noch den Brief auf und warf alles aus dem Fenster“. Wir brauchen uns das Ganze nur einmal (!) bildlich vorzustellen und werden feststellen, dass wir uns daran möglicherweise noch nach Monaten (!) erinnern.

An diesem Spiel haben Sie und Ihre Mitspieler nicht nur Spaß und Unterhaltung – Sie trainieren gleichzeitig Ihr Gedächtnis und Ihre Kreativität.

Wir sind es gewohnt, uns vieles durch bloßes Wiederholen einzupauken. Doch das ist langweilig, anstrengend und nicht besonders effektiv. Wir sind es ebenso gewohnt, das unvermeidliche Lernmaterial möglichst knapp zu halten. Doch das ist nur scheinbar ökonomisch.

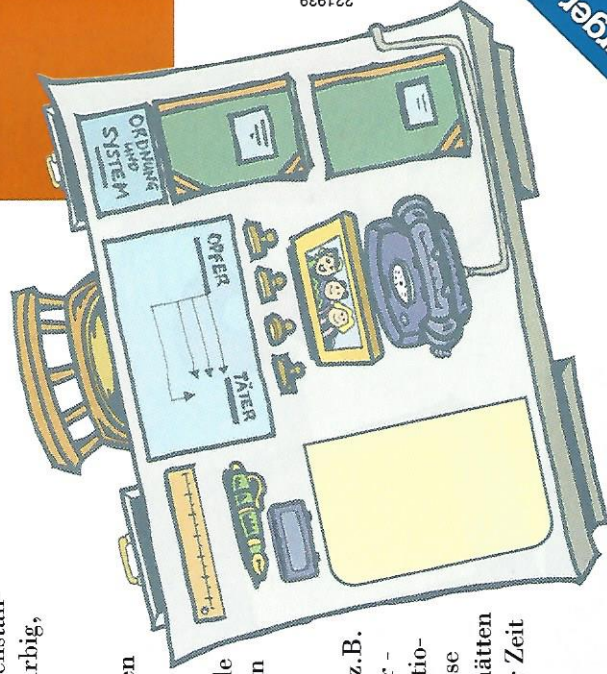
In MEMO CRIME lernen Sie zwei Tricks kennen, die das Einprägen erleichtern:

1. Sie stellen sich jeden Begriff bildlich vor. Die Personen werden „lebendig“ und zeigen Charakter. Die Gegenstände werden plastisch; sie sind farbig, haben Gebrauchsspuren usw.

2. Sie bringen die verschiedenen Dinge in einen szenischen Zusammenhang. Der braucht gar nicht realistisch zu sein. Gerade die „verrücktesten“ Situationen sind besonders einprägsam.

Angenommen die Reihe lautet z.B.
Kellner - Brieföffner - Wanduhr -
Brief - Fenster“. Nach konventio-
neller Methode würden wir diese
Reihe ein paar Mal lesen und hätten
sie wahrscheinlich nach kurzer Zeit
wieder vergessen.

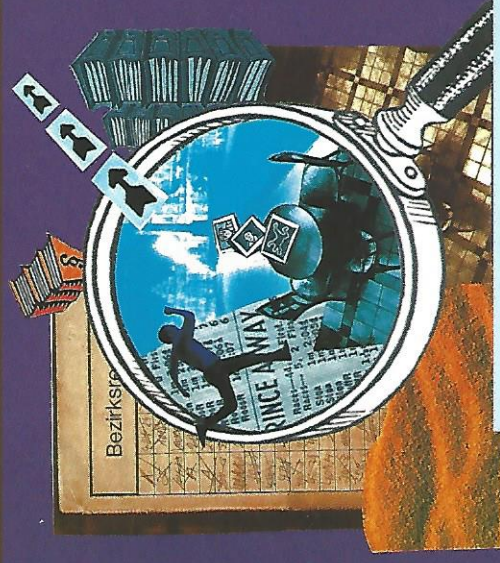
Neben dem Gedächtnistraining bietet MEMO CRIME außerdem wie kaum ein anderes Spiel freie Entfaltungsmöglichkeiten der Fantasie. Geschichten erfinden, witzige Kommunikation und wechselseitige Anregung – es ist erstaunlich, welchen Erfindungsreichtum dieses Spiel aus den Teilnehmern herausholt. Das Spiel fördert Kreativität pur – denn es sind die ungewöhnlichsten Geschichten, die am besten behalten werden.



221939

THEINK.

MEMO CRIME



Spielanleitung

Mit Fantasie und einem guten Gedächtnis lösen Sie jeden Fall!

Autor: Max Kobbert
Illustration: Klaus Wilinski
Design: Springer & Jacoby/Iris Schotten

MEMO CRIME

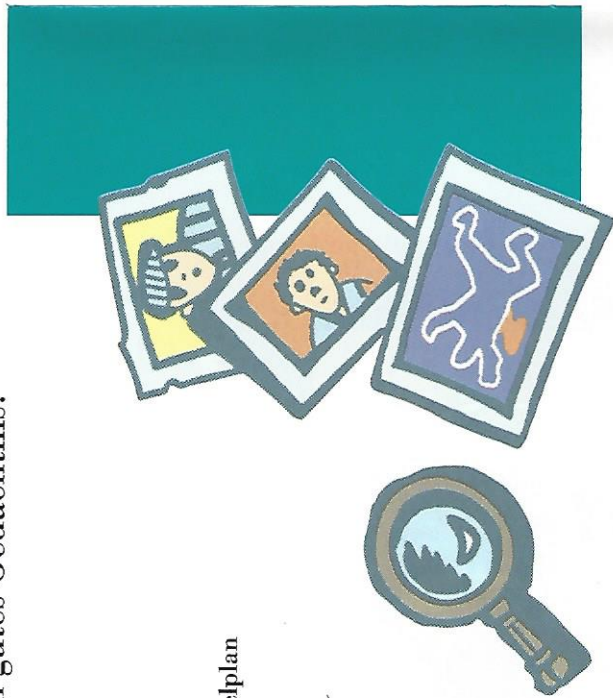
Wer vergisst - der verliert.
Das Kripenspiel für ein gutes Gedächtnis.

Inhalt:

- 1 beidseitig bedruckter Spielplan
- 6 Spielfiguren
- 6 Karrieresteine
- 1 Würfel
- 128 Hinweiskarten
- 36 Ereigniskarten

Worum geht es?

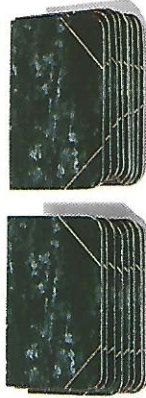
Wer bei der Kripo vorankommen will, braucht seine kleinen grauen Zellen. Fakten, Zeugen, Beweisstücke - da schwirrt der Kopf. Wehe man bringt alles durcheinander, dann droht Staubputzen im Archiv, und die lieben Kollegen freuen sich. Doch wer aufpasst und alle Kriminalfälle im Kopf hat, schafft die Karriereleiter bis ganz nach oben, wird schließlich Polizeipräsident und damit Sieger des Spieles.



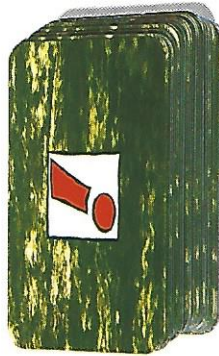
Das Spiel wird vorbereitet

Auf dem Spielplan befinden sich sechs bzw. vier verschiedene Schreibfische, die durch Lauffelder miteinander verbunden sind. Wenn mehr als vier Personen mitspielen, sollten Sie den Plan mit den sechs Schreibtischen wählen. Bei bis zu vier Mitspielern steht es Ihnen frei, auf welchem Plan Sie spielen.

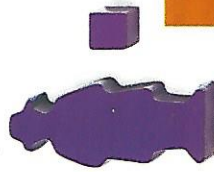
Die Hinweiskarten werden in zwei lose Haufen beiderseits des Spielplanes gelegt - mit der Rückseite nach oben.



Die Ereigniskarten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben in die Mitte des Spielplanes gelegt.

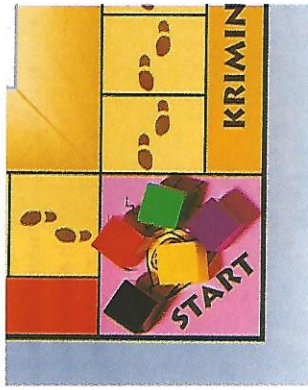


Jeder Mitspieler wählt eine der sechs Farben und bekommt eine entsprechende Spielfigur und einen Karrierestein.



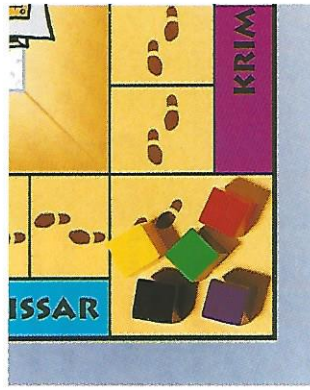
Jeder Spieler setzt seine Spielfigur auf einen beliebigen Schreibtisch.

Am Rand des Spielplanes entlang verläuft die Karriereleiter. Alle Spieler beginnen als Kriminalmeister: Die Karrieresteine kommen auf das Startfeld mit dem Telefon.



TIP

Für ein schnelles Spiel, besonders bei 5 oder 6 Spielern, dürfen alle schon als Kriminalkommissar beginnen und setzen den Karrierestein auf das nächste Eckfeld (großes, gelbes Feld).



Die Spieler würfeln aus, wer beginnt. Dabei zählt die Hand am höchsten.

Das Spiel läuft

Der erste Spieler beginnt, sich mit einem Kriminalfall zu befassen. Dazu zieht er zwei beliebige Hinweiskarten und legt sie aufgedeckt übereinander in die Aktenablage auf seinem Schreibtisch. Der Spieler kann sich aussuchen, welches Kärtchen unten und welches oben liegt.



Die Karten enthalten die ersten Hinweise zu dem Kriminalfall, den der Spieler nun zu konstruieren beginnt und fantasievoll den Mitspielern erzählt.

Beispiel: Hat man mit der ersten Akte „Berta Baumann“ und mit der zweiten „Sack“ gezogen, könnte der Fall so beginnen:

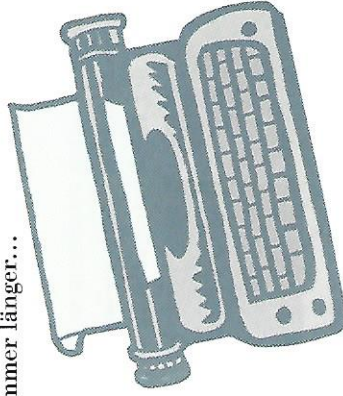
„Kürzlich wurde Berta Baumann in einem alten Sack gefunden...“. Wichtig ist, dass dabei die Hinweise in der gleichen Reihenfolge genannt werden, in der sie auf den Schreibtisch gelegt wurden.



Alle Spieler müssen sich die beginnende Story merken!

Danach eröffnen der Reihe nach die anderen Spieler ihre ersten Fälle in gleicher Weise.

Im folgenden Spielverlauf ziehen die Spieler von Schreibtisch zu Schreibtisch und tragen fortlaufend weitere Hinweise zu den verschiedenen Fällen zusammen. Dabei werden die Fallgeschichten, die man sich merken muss, immer länger...



Es geht rund

Wenn jeder Spieler einen Kriminalfall eröffnet hat, würfelt der erste Spieler und zieht seine Figur entsprechend der Augenzahl im Uhrzeigersinn weiter. Lauffelder und die Schreibtische zählen je einen Schritt. Nach ihm folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn.



Die Hand auf dem Würfel bedeutet, dass man sofort zum nächsten freien - also von keiner anderen Spielfigur besetzten - Schreibtisch zieht. Sind alle Schreibtische bereits besetzt, zieht der Spieler zum nächstmöglichen im Uhrzeigersinn.

Wer auf einem Schreibtisch landet, auf dem noch keine Akten liegen, eröffnet dort in der bereits beschriebenen Weise einen neuen Fall.

Aufstieg oder Abstieg, das ist hier die Frage

Kommt der Spieler mit seiner Figur auf einen Schreibtisch, auf dem bereits ein Aktenstapel liegt, muss er zunächst den dortigen Fall berichten. Wichtig dabei ist, dass die Hinweise des Aktenstapels in der richtigen Reihenfolge genannt werden - von unten nach oben. Hilfreich dabei ist natürlich, dass der jeweils letzte Hinweis offen zu sehen ist.

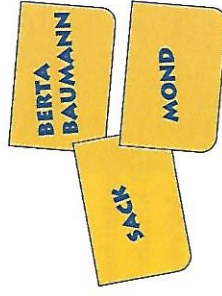
Kleine Änderungen in der Story sind erlaubt. Zusammenhangloses Herunterspulen der Facts reicht allerdings nicht, also nicht etwa „Berta Baumann - Sack!“.

Um die Richtigkeit der Falldarstellung zu prüfen, hebt ein Mitspieler den Aktenstapel an und blättert ihn für alle anderen sichtbar durch. Wenn der Spieler einen kleinen Blackout hat und ihm nichts einfällt, wird der Aktenstapel trotzdem durchgeblättert - auf diese Weise können sich alle Mitspieler die Geschichte wieder in Erinnerung rufen.



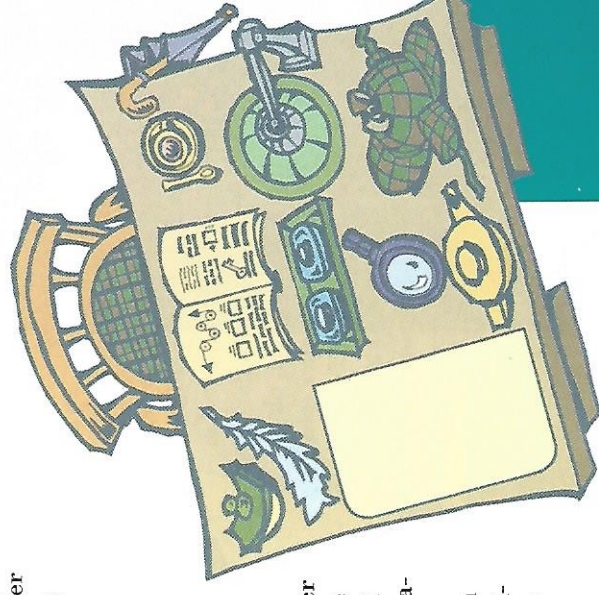
Waren die Angaben richtig, rückt der Spieler seinen Karrierestein vor. Die Anzahl der Schritte entspricht dabei der Anzahl der Hinweiskarten im Stapel. Waren die Angaben fehlerhaft (fehlt z.B. ein Vorname oder wurden Begriffe vertauscht), muss der Karrierestein um die Anzahl der Hinweiskarten rückwärts gezogen werden.

Anschließend ergänzt der Spieler den Fall um einen neuen Hinweis. Er deckt eine neue Hinweiskarte auf, legt sie offen auf den Stapel und setzt damit die Story des Kriminalfalles fort. Er zieht z.B. „Mond“: „Man fand Berta Baumann in einem alten Sack, als der Mond schien...“.

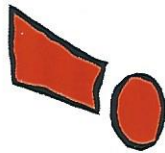


Bedenkzeit

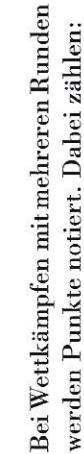
Wenn einem Spieler die Fallgeschichte nicht innerhalb von ca. einer halben Minute einfällt, gilt die Aufgabe als nicht gelöst. Kleine Variationen der Story sind erlaubt, solange die Hinweise in ihrer Reihenfolge erhalten bleiben.



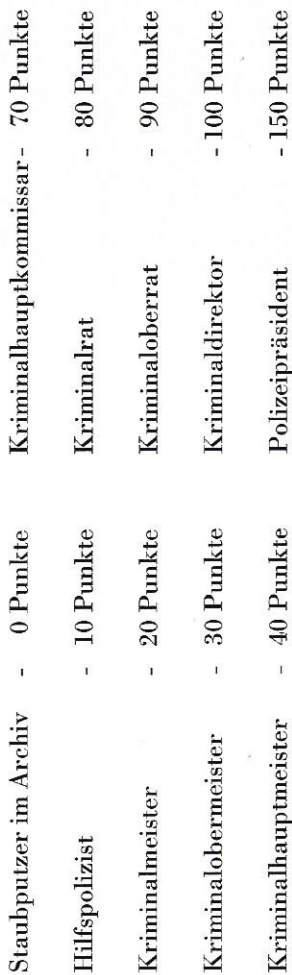
Ende des Spieles



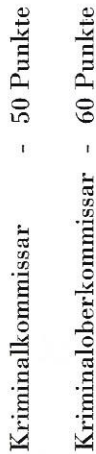
Sobald jemand Polizeipräsident



Bei Wettkämpfen mit mehreren Runden werden Punkte notiert. Dabei zählen:



Staubputzer im Archiv	- 0 Punkte	Kriminalhauptkommissar	- 70 Punkte
Hilfspolizist	- 10 Punkte	Kriminalrat	- 80 Punkte
Kriminalmeister	- 20 Punkte	Kriminaloberrat	- 90 Punkte
Kriminalobermeister	- 30 Punkte	Kriminaldirektor	- 100 Punkte
Kriminalhauptmeister	- 40 Punkte	Polizeipräsident	- 150 Punkte



Kriminalkommissar	- 50 Punkte
Kriminaloberkommissar	- 60 Punkte

