

Thomas Sing

HA16470 1/20

THE KEY

HABA

Sabotage im Lucky Lama Land



LEVEL STARTER



Ein detektivisches Krimispiel
für 1-4 clevere Ermittler
ab 8 Jahren.

HABA[®]

Wertes Ermittlerteam,

wir wenden uns an Sie, um Ihnen den aktuellen Ermittlungsstand mitzuteilen:

Das überregional bekannte Familien-Freizeit-Paradies Lucky Lama Land steht unter Schock! Innerhalb weniger Tage wurden mehrere Attraktionen des Besucher-Magneten sabotiert und so die Leben zahlreicher Besucher rücksichtslos aufs Spiel gesetzt.

Drei lokale Berühmtheiten werden verdächtigt, dem Freizeitpark Schaden zufügen zu wollen. Hausdurchsuchungen ergaben, dass sich die mutmaßlichen Saboteure höchstwahrscheinlich alle dieselbe Sicherheitslücke zunutze gemacht haben: Verkleidet als Parkmaskottchen konnten sie sich vor den Augen aller Besucher frei im Park und in den abgesperrten Sicherheitsbereichen bewegen! Aufwändige Durchsuchungen auf dem Parkgelände brachten zudem die drei Tatwerkzeuge zu Tage.

Alle Maßnahmen zum Schutze der Besucher wurden ergriffen und der Betrieb konnte zum Glück nach einigen Tagen des Stillstandes wieder aufgenommen werden.

Trotz vieler Zeugenaussagen und zahlreicher Laboruntersuchungen konnte die Polizei aber bislang noch keinem der Täter zweifelsfrei einen Sabotage-Akt nachweisen. Für eine Verurteilung muss ermittelt werden, welcher Täter an welchem Tag mit welchem Tatwerkzeug welche Attraktion sabotiert hat. Erst, wenn wir das wissen, können die Täter hinter Schloss und Riegel gesetzt werden.

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



1 Lösungstableau



4 Stifte mit Schwämmchen



9 Holzschlüssel



1 Spiegel-Karte

140 Karten:

86 Zeugenaussagen



54 Labor-Karten

18 Schuhabdruck-Karten



18 Showticket-Karten



18 Schnappschuss-Karten



SPIELAUFBAU

Entfernt vor dem ersten Spiel die Schutzfolie von der Spiegel-Karte.

- ◆ Jeder Ermittler nimmt sich einen Aktenkoffer-Sichtschirm **1**, steckt ihn wie abgebildet zusammen und stellt ihn vor sich auf.
- ◆ Außerdem nimmt sich jeder Ermittler einen Stift **2** und eine Ermittlungsakte **3**.
- ◆ Mischt alle Karten **4** miteinander und verteilt sie mit der Rückseite nach oben (Farbcodiert sichtbar) in der Tischmitte. Die Karten dürfen sich überlappen. Alle Spieler müssen sie gut erreichen können.
- ◆ Das Lösungstableau lässt ihr zunächst in der Schachtel und seht es euch nicht an. Ihr braucht es erst am Spielende.
- ◆ Wählt gemeinsam einen Schlüssel **5** aus und legt ihn in die Tischmitte zwischen die Karten. Die Farbe des Schlüssels zeigt, welche konkrete Fallvariante ihr in dieser Runde spielt.
- ◆ Legt die Spiegel-Karte **6** neben den Schlüssel in die Mitte.



Nicht benötigtes Spielmaterial legt ihr wieder zurück in die Schachtel.

Jeder Ermittler versucht, die Zeugenaussagen und Laboruntersuchungen 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.

Weitere Informationen:

Folgendes ist bislang bekannt:

Tattage:

- Die erste Sabotage wurde am **Dienstag, dem 5. Mai**, **1**  durchgeführt.
- Die zweite Sabotage trug sich einen Tag später, am **Mittwoch, dem 6. Mai**, **2**  zu.
- Ein letzter Sabotage-Akt folgte am **Freitag, dem 8. Mai** **3** .

Täter: Die drei Festgenommenen sind:



Gonzo Musone, 48 Jahre alt – sein in die Jahre gekommener Indoor-Spielplatz „Mega Luigi Country“ wird regelmäßig von unschönen Skandalen erschüttert. Damit dieser endlich für die Kindergeburtstage der lokal ansässigen Familien alternativlos ist, würde er die ungeliebte Konkurrenz nur allzu gerne loswerden.

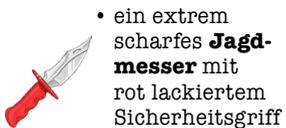


Olivia Goodwill, 54 Jahre alt – die Bürgermeisterin des nahegelegenen Ortes Huddington ist eine der schärfsten Kritikerinnen des Lucky Lama Lands. Viel zu überzeugend klingen die Zahlen der Lobbyisten, die auf dem Gelände gerne ein besucherstarkes Einkaufszentrum sehen würden.



Jennifer „Wings of Glory“ Dillington, 22 Jahre alt – eine semiprofessionelle Akrobatin und Seiltänzerin, die nach einem Praktikum leider nicht übernommen werden konnte. Nachdem sie mehrfach versuchte, Büromaterial zu entwenden, wurde ihr schweres Herzens Hausverbot erteilt. Selbstverliebt und gekränkt sinnt sie nach Rache.

Tatwerkzeuge: Folgende Tatwerkzeuge wurden in verschiedenen Ecken des Parks aufgespürt:



• ein extrem scharfes **Jagdmesser** mit rot lackiertem Sicherheitsgriff



• ein hochgefährlicher **Elektroschocker** mit eingebautem Laserschneider



• eine **XL-Rundzange** mit rotem Gummigriff und solider Hebelwirkung

Tatorte: Folgende Fahrgeschäfte wurden an den drei genannten Tagen sabotiert:



• die **Wildwasserbahn „Mamba Drop“**, in der garantiert sogar die mittlere Reihe nass wird



• die **Achterbahn „Canyon Rail“**, deren roter Looping das Aushängeschild des Parks und schon weit aus der Ferne zu erkennen ist



• die **Boxauto-Bude „Dachsdachs“**, ein turbulenter Spass für Jung und Alt im Herzen des Parks

Zum Glück wurden die Manipulationen direkt am Wochenende danach bemerkt und die Attraktionen unverzüglich vom Netz genommen. Eine Katastrophe konnte somit gerade noch abgewendet werden.

Trotz all dieser Informationen tapen wir immer noch komplett im Dunkeln! Ihnen steht aber eine Vielzahl verschiedener Quellen zur Verfügung, um die Vorgänge im Lucky Lama Land aufzuklären. Es wurden Zeugen befragt und deren **Zeugenaussagen** auf Karten dokumentiert und kategorisiert. Auch das forensische Labor hat hilfreiche Indizien zu den Tätern zu Tage gefördert und auf **Labor-Karten** gesammelt. Neben Schuhabdrücken umfassen sie auch bei den Tätern gefundene Showtickets sowie von Besuchern eingesendete Schnapsschüsse, die Licht ins Dunkel bringen können.

Zeugenaussagen

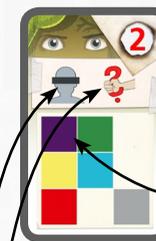
Kartenwert

Zeugenaussagen haben 2 oder 3 **Ermittlungspunkte**.

Je höher der Wert, desto hilfreicher ist ein Hinweis, besonders am Anfang der Ermittlungen.

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 haben immer 4 **Ermittlungspunkte**.



Kategorie-Icons

Auf jeder Karte zeigen zwei Icons an, zu welchem Aspekt des Falls diese Karte Aufschluss gibt. Die hier abgebildete Karte liefert also eine Aussage, die den Täter und das Tatwerkzeug betrifft.



Es gibt 3 Arten von **Labor-Karten**:

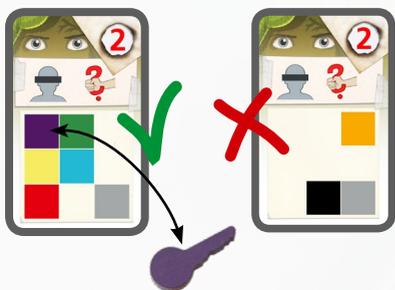
Ein **Schuhabdruck** ① offenbart etwas über Täter und Tatort, **Showtickets** ② über Täter und Tattag, und ein **Schnapsschuss** ③ über Tatwerkzeug und Tatort.

Um die Karten während des Spiels verwerten zu können, müsst ihr die Hinweise mit den Informationen in der Ermittlungsakte oder eurem Aktenkoffer vergleichen und so die richtigen Schlüsse ziehen.

SPIELBLAUF

1. Ermitteln

Es gibt keine Zugreihenfolge, alle Spieler ermitteln **zeitgleich**. Auf das Kommando „Ran an die Ermittlungen!“ ziehen alle Spieler **gleichzeitig** Karten aus der Mitte. Du darfst frei entscheiden, welche Karte du ziehen und anschauen möchtest. Danach **musst** du sie zu dir nehmen. Karten mit einem hohen Wert liefern zwar konkretere Hinweise, geben am Spielende aber auch mehr Minuspunkte.



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 Icons auf den Karten achten.

Zu welcher Kategorie fehlen dir noch Hinweise? Ist dir zum Beispiel noch unklar, welche Attraktion an welchem Tag sabotiert wurde? Dann suche nach Karten mit den Symbolen Tattag und Tatort darauf.

Nachdem du eine Karte gezogen, zu dir genommen und die Informationen ausgewertet hast (siehe **Informationen auswerten**), darfst du sofort die nächste Karte deiner Wahl aus der Tischmitte ziehen. Karten, die du genommen hast, darfst du 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-Sichtschirm ab. Du kannst sie immer wieder anschauen und darauf zurückgreifen. Die Erkenntnisse aus deinen persönlichen Ermittlungen dokumentierst du mit dem Stift in deinem Aktenkoffer. Dazu 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 am Dienstag, den 5. Mai, einen Täter zweifelsfrei ermittelt, kannst du diese Person für die anderen beiden Tage ausschließen und durchstreichen.

So kannst du mit Hilfe der Zeugenaussagen und Laboruntersuchungen immer mehr Optionen ausschließen, bis du alle drei Sabotagen eindeutig aufgeklärt hast. Es bleibt also an jedem Tattag eine einzigartige Kombination von Täter, Tatwerkzeug und Tatort übrig.

Informationen auswerten:

Hast du eine Karte mit einer **Zeugenaussage** genommen, kannst du versuchen, die dort getroffene Aussage direkt auf deinem Ermittlungstableau zu verwenden. 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:



Olivia Goodwill kann am 5. Mai durchgestrichen werden, da sie kein sichtbares Tattoo hat und somit nicht als Täterin an diesem Tag in Frage kommt. Somit muss sie am 6. Mai oder am 8. Mai sabotiert haben.



Hast du eine Karte mit einem **Laborergebnis** genommen, nimm dir deine Ermittlungsakte zur Hand und versuche, die Hinweise entsprechend zu analysieren.



- ▶ An den Attraktionen konnten verschiedene fallrelevante Schuhabdrücke sichergestellt werden. Schau genau hin und untersuche mit Hilfe der Spiegel-Karte die gezeigten Schuhabdrücke. Nur ein Schuhabdruck ① ist eindeutig dem Schuh eines Täters zuzuordnen. Diese Person ist für die Sabotage der unten gezeigten Attraktion verantwortlich (Akte Seite 1).
- ▶ Finde heraus, zu welchen der beliebten Shows die Reste der Showtickets ② gehören, die die mutmaßlichen Täter bei sich trugen. Kombiniere dann anhand ihrer Aufführungszeiten, an welchem Tag der Täter den Park besucht haben muss (Akte Seite 2).
- ▶ Als Park-Maskottchen verkleidet, gelangten die Saboteure ohne Probleme in die Sicherheitsbereiche – aber ebenso auf die Fotos einiger Besucher. Die Tatwerkzeuge konnten sie dabei nicht ganz verbergen. Sieh dir die eingesendeten Schnappschüsse ③ an. Bei jeder der drei sabotierten Attraktionen gibt es einen Photopoint. Gleich die Attraktionen hinter der Photopoint-Wand mit dem Parkplan ab, um herauszufinden, an welcher der drei Attraktionen das Foto aufgenommen wurde. Hier wurde das gefundene Tatwerkzeug genutzt. (Akte Seite 3).

Beispiel: In diesem Schnappschuss blitzt ein Tatwerkzeug – der Elektroschocker – durch die Verkleidung des Täters. Oberhalb des Photopoint-Zauns sieht man im Hintergrund links das Riesenrad und rechts den Schriftzug von Ghosttown. Im Abgleich mit dem Parkplan gibt es nur einen Photopoint, der freie Sicht auf Riesenrad und Ghosttown aus der fotografierten Perspektive bietet: Der Photopoint neben der Achterbahn. Der Elektroschocker wurde also benutzt, um die Achterbahn zu sabotieren.



2. Fall abschließen

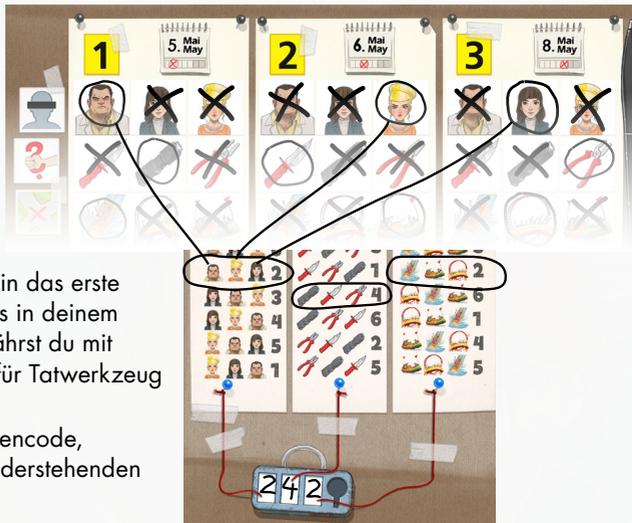
Sobald du so viele Zeugenaussagen und Laborergebnisse begutachtet hast, dass auf deinem Ermittlungstableau nur noch 9 Felder (je 3 **unterschiedliche** Täter, Tatwerkzeuge sowie Tatorte) frei beziehungsweise eingekreist sind, schließt du den Fall ab.

Bist du der schnellste Ermittler, schnappst du dir den Schlüssel aus der Mitte.

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 ...

3. Zahlencode generieren

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



Beispiel: Gonzo, Jennifer, Olivia = 2. Trage diese Zahl in das erste Kästchen des Zahlenschlosses in deinem Aktenkoffer ein. Ebenso verfährt du mit den beiden nächsten Zeilen für Tatwerkzeug und Tatort.

Am Ende ergibt sich ein Zahlencode, bestehend aus 3 nebeneinanderstehenden Zahlen.

4. Täter hinter Gitter bringen

Sobald alle Spieler einen Zahlencode generiert 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, wird überprüft, wer am effizientesten ermittelt hat. Dazu zählt jeder Spieler die Ermittlungspunkte auf den Rückseiten all seiner gesammelten Karten zusammen.

Achtung: Hat der Spieler, der den Schlüssel geschnappt hat, den richtigen Zahlencode ermittelt? Dann darf er zur Belohnung eine seiner Karten mit dem niedrigsten Wert 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 19 Ermittlungspunkte. Eine 2-Punkte-Zeugenaussage, die er genutzt hat, wird nicht gewertet, da er der Schnellste war (Schlüssel) und diese deswegen abgeben darf.



Tipps für die nächste Partie:

Wischt eure Aktenkoffer-Sichtschirme 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 deren Ergebnis.

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.

Wenn du den Fall gelöst hast, überprüfst du wie gewohnt deinen ermittelten Lösungscod mit Hilfe des Schlüssels und 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.

> 34 Punkte	Leider bist du durch die Ermittlerprüfung gefallen. Versuche es gleich noch einmal.
32–34 Punkte	Uff, das war knapp! Nächstes Mal musst du effizienter ermitteln.
29–31 Punkte	Gar nicht schlecht, aber du kannst das bestimmt noch besser.
26–28 Punkte	Du bist ein guter Ermittler.
23–25 Punkte	Sehr gut, du bist eine clevere Spürnase!
20–22 Punkte	Wow, du bist ein wahrer Meisterermittler!
18–19 Punkte	Spitzenmäßig, dein Chef ist begeistert und alle Bösewichte fürchten deine kombinatorischen Fähigkeiten.
15–17 Punkte	Du gehörst zu den besten Ermittlern weit und breit. Dir macht niemand etwas vor.
≤ 14 Punkte	Wahnsinn, du bist der beste Meisterermittler der Welt. Von dir hätte selbst Sherlock Holmes noch etwas lernen können!

KURZANLEITUNG

SPIELZIEL

Durch cleveres Kombinieren der Hinweise und Zeugenaussagen versucht ihr, die Sabotageversuche im Lucky Lama Land aufzuklären. Dazu müsst ihr herausfinden, welcher Täter an welchem Tag mit welchem Tatwerkzeug welche Attraktion sabotiert hat. Es gewinnt der Ermittler, der am effizientesten vorgeht und die Täter mit dem richtigen Lösungscode hinter Gitter bringt.

SPIELVORBEREITUNG

- pro Spieler einen Aktenkoffer-Sichtschirm, einen Stift und eine Ermittlungsakte nehmen
- alle Karten mischen und mit der **Farbcode**seite nach oben in der Tischmitte verteilen
- Lösungstableau in der Schachtel lassen und nicht ansehen
- gemeinsam einen Schlüssel auswählen und ebenfalls in die Tischmitte legen, Spiegel-Karte dazu legen
- nicht benötigtes Spielmaterial zurück in die Schachtel legen

SPIELABLAUF

1. Ermitteln:

- ▶ Gleichzeitig Karten aus der Mitte ziehen.
- ▶ Achtung: Farbcode muss Kästchen in der ausgewählten Schlüsselfarbe zeigen!
- ▶ Genommene Karten hinter Sichtschirm ablegen.
- ▶ Hinweise und Aussagen auf den Karten, ggf. mit Hilfe der Ermittlungsakte, auswerten und kombinieren.
- ▶ Erkenntnisse im Aktenkoffer-Sichtschirm markieren.

2. Fall abschließen:

- ▶ Wenn einzigartige Kombination von Täter, Tatort, Tatwerkzeug und Tatort übrig ist: Schlüssel schnappen.
- ▶ Die anderen Spieler dürfen noch weiter ermitteln.

3. Zahlencode generieren:

- ▶ Für die 3 Zeilen Täter, Tatwerkzeug und Tatort jeweils übereinstimmende Zahl am linken Flügel des Aktenkoffers ablesen.
- ▶ Zahlen in das Zahlenschloss im Aktenkoffer eintragen.

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 seiner niedrigsten Karten abgeben.
- ▶ Gewinner: Spieler mit der niedrigsten Gesamtsumme gewinnt.



Autor: Thomas Sing

Illustration: Timo Grubing

Redaktion: Annemarie Wolke & Robin Eckert

© HABA-Spiele Bad Rodach 2020, Art.-Nr. 305855