



# Sprachen lernen für Krimifans

ab 12 Jahren, für 2–6 Spieler



Das Spiel INTERPOL ERMITTELT liegt in fünf Sprachversionen vor:  
Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch. Die Spielanleitung  
und die Krimiplots sind in den genannten Sprachen als Download verfü-  
gbar unter: [hueber.de/sprachspiele](http://hueber.de/sprachspiele) oder [grubbeverlag.de/sprachspiele](http://grubbeverlag.de/sprachspiele).

## SPIELIDEE

Sprechen, verstehen, kombinieren – darum geht es in diesem Spiel. Ein  
Spieler ist der Verdächtige, die Mitspieler sind das Ermittlerteam. Der Ver-  
dächtige liest einen Fall vor, die Ermittler versuchen, mithilfe der Ermittler-  
karten und durch geschicktes Fragen die Tatfakten herauszufinden. Haben  
die Ermittler vier Tatfakten herausbekommen und dadurch 4 Ermittlerkarten  
gesammelt, können sie den Verdächtigen überführen und sind Sieger des  
Spiels. Konnte dieser jedoch zuvor wegen falscher Lösungen der Ermittler  
4 Ermittlerkarten sammeln, ist er entlastet und somit der Gewinner.

## SPIELMATERIAL

- 30 Krimiplotkarten
- 100 Ermittlerkarten
- 6 Fragenkarten
- Spielanleitung

## VORBEREITUNG

- Die Krimiplotkarten und die Fragenkarten trennen und an die Seite legen.
- Ermittlerkarten nach den 4 Kategorien (Wer, Wie, Wann & Wo, Was & Warum) trennen. Jede Kategorie als Einzelstapel mischen und verdeckt in die Tischmitte legen.
- Wörterbuch und/oder digitales Hilfsmittel bereitlegen. Beides darf jederzeit während des Spiels benutzt werden.
- Bei **erstmaligem Spielen** die redaktionellen Hinweise auf Seite 4 beachten.

## LOS GEHT'S

Ein Spieler zieht eine Plotkarte. Er liest den **Text auf der Vorderseite**, der den aufzuklärenden Fall nur in Andeutungen beschreibt, laut vor. Die unter dem Text stehenden **Tatfakten** behält er für sich, denn die müssen von den Mitspielern herausgefunden werden.

Während sich das Ermittlerteam nun über das Gehörte austauscht und versucht, Schlüsse zu ziehen – idealerweise in der zu lernenden Sprache –, liest der Verdächtige **leise für sich den Text auf der Rückseite**. Darin stehen die Details des Falles, die er braucht, um die Ermittlerfragen beant-  
worten zu können.

Nun **deckt** ein beliebiger Mitspieler eine **Ermittlerkarte** von **einem Stapel seiner Wahl auf**. Anschließend stellt jeder Spieler reihum eine Frage an den Verdächtigen, um herauszufinden, ob das Wort auf der aufgedeckten Ermittlerkarte ein gesuchtes Tatfaktum ist. Es dürfen nur Fragen zur Kategorie der gezogenen Ermittlerkarte gestellt werden. Bei den Ermittlerkarten, die **zwei Kategorien** zeigen, dürfen zu beiden Kategorien Fragen gestellt werden.

**WIE WIRD GEFRAGT?** Grundsätzlich gilt: Die Fragen und Antworten sind immer in ganzen Sätzen zu formulieren! Als Hilfe und Anregung können jederzeit die **Fragenkarten** zurate gezogen werden (siehe auch redaktionelle Hinweise auf Seite 4).

## NACHDEM JEDER SPIELER EINE FRAGE GESTELLT HAT, GIBT ES FOLGENDE 3 MÖGLICHKEITEN

- 1** Handelt es sich nach Meinung der Ermittler definitiv um **kein Tatfaktum**, wandert die Karte zurück in den Stapel.
- 2 Sind die Ermittler sicher**, dass der Begriff auf der aufgedeckten Ermittlerkarte ein Tatfaktum ist, teilen sie das dem Tatverdächtigen mit. Liegen sie richtig, bekommen sie die Karte. Ist die Antwort falsch, darf der Verdächtige die Karte nehmen.
- 3 Vermuten die Ermittler nur**, dass der Begriff ein Tatfaktum ist, legen sie die Karte offen in die Tischmitte, und die nächste Ermittlerkarte wird gezogen. Sobald **3** Karten einer Kategorie offen ausliegen, müssen sich die Ermittler entscheiden, also eine der 3 Karten dem Verdächtigen als Lösung anbieten. Wie bei Punkt 2 gilt: **Richtige Antwort:** Ermittler bekommen die Karte. **Falsche Antwort:** Verdächtiger bekommt die Karte. Die zwei anderen Karten gehen zurück in den Stapel.

Bei Ermittlerkarten mit **zwei Kategorien** muss jeweils nur **einer der beiden Begriffe** als Lösung genannt werden, um die Karte zu gewinnen. Es kommt bei diesen Karten nicht vor, dass beide Begriffe die richtigen Lösungsworte für einen Plot sind!

**JOKER** Unter den Ermittlerkarten befinden sich je 2 Joker »Täter« und »Ermittler«. Wird ein Joker gezogen, bekommt ihn, je nach Art des Jokers, sofort der Verdächtige oder die Ermittler. Diese Karte zählt dann wie eine gewonnene Ermittlerkarte. Sie gilt nicht nur für die auf der Rückseite angegebene Kategorie, sondern für alle Kategorien.

**Was passiert, wenn** ein Ermittler eine Frage zu einem Tatfaktum stellt, das im entsprechenden Plot gar nicht abgefragt wird (bei einigen Plots sind Zeitpunkt, Ort oder Waffe nicht angegeben)? *Auch diese Tatsache muss von den Ermittlern erfragt werden. Allerdings können hier die Ermittler nur zwischen den zuvor genannten Optionen 1 oder 2 wählen.*

**Was passiert, wenn** eine Frage gestellt wird, deren Antwort sich aus dem vorgelesenen Text nicht ergibt? *Der Fragende darf eine neue Frage stellen.*

## SPIELENDE

Wer hat zuerst 4 Ermittlerkarten? Sobald die **Ermittler 4 Ermittlerkarten** gesammelt haben, können sie den Verdächtigen überführen und sind **Sieger des Spiels**. Hat der **Verdächtige zuerst 4 Karten** gesammelt, ist er entlastet und somit der **Gewinner**. In jedem Fall liest der Verdächtige am Spielende sein »Geständnis« auf der Rückseite der Plotkarte vor und klärt damit auf, was tatsächlich passiert ist.

## REDAKTIONELLE HINWEISE

Wird **zu zweit** gespielt, darf der Ermittler pro gezogener Ermittlerkarte zwei Fragen stellen.

Auf Wunsch der Ermittler **wiederholt** der Vorleser während der Befragung einzelne Sätze oder den ganzen Text des vorgelesenen Plots.

Die Fragen auf den **Fragenkarten** bilden nicht alle vorstellbaren Fragen zur entsprechenden Kategorie ab. Es dürfen auch Fragen gestellt werden, die nicht aufgeführt sind, sich aber für die Lösung eines Falles anbieten.

Es sollen keine Fragen gestellt werden, deren Antwort das Lösungswort ist!

**Schnellvariante:** Man kann die Spieldauer verkürzen, indem man nur mit einer oder zwei Ermittlerkarten-Kategorien spielt. Oder: Man spielt mit allen Ermittlerkarten, muss aber nur zwei Tatfakten herausbekommen, um zu gewinnen.

© 2016 Grubbe Media GmbH | [grubbeverlag.de](http://grubbeverlag.de)