



UNSOLVED
CRIME CASES

ENDSTATION SRI LANKA



AKTIONSSHEFT AKTIONSSHEFT AKTIONSSHEFT AKTIONSSHEFT

UNSOLVED

CRIME CASES

AKTION SHEFT AKTION SHEFT AKTION SHEFT AKTION SHEFT

INHALT

- S. 2 - 5 SPIELREGELN
- S. 6 STECKBRIEF
DER ERMITTLERIN
- S. 7 - 13 TIPPS
- S. 15 - 17 LÖSUNGEN
- S. 18 - 21 NOTIZEN ZUM FALL

SPIELREGELN

SPIELAUFBAU

Herzlich Willkommen zu Unsolved Crime Cases – Endstation Sri Lanka!

Bevor das Spiel beginnt, nehmt zunächst die verschiedenfarbigen Kartenstapel aus der Schachtel und kontrolliert, ob sie aufsteigend sortiert sind. Schaut euch dabei nicht die Rückseiten der Karten an.

Legt die drei Kartenstapel auf dem Tisch bereit. Öffnet das große Poster und legt es aufgefaltet mit der Vorderseite nach oben zeigend für alle Spielenden gut sichtbar vor euch.

Öffnet nun noch die spielbegleitende Website <https://www.unsolvedcrimecases.de> auf einem Smartphone oder Laptop.



SPIELMATERIAL

1x



große Faltkarte

Aktionsheft

13x



Ortskarten

35x



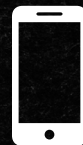
Rätselkarten

9x



Verdächtige

1x



interaktive Website

WIE WIRD GESPIELT?

Unsolved Crime Cases ist ein kollaboratives Rätselspiel, in welchem ihr gemeinsam als Gruppe versucht, einen Kriminalfall zu lösen.

Dabei werdet ihr immer wieder vom Spiel aufgefordert, Karten von den verschiedenen Stapeln zu ziehen. Sobald ihr eine Karte ziehen dürft, dreht sie um und legt sie auf den Tisch, sodass alle Spielenden sehen können, was darauf abgebildet ist.

Damit ihr wisst, welche Karten ihr ziehen dürft, sind diese farblich unterschiedlich gestaltet und nummeriert. So bedeutet z.B.



dass ihr die blaue Karte mit der Nummer 3, die schwarze Karte mit der Nummer 12 und die orange Karte mit der Nummer 5 ziehen dürft.

Karten, die ihr erfolgreich für die Lösung eines Rätsels verwendet habt und nicht mehr für den weiteren Spielverlauf benötigt, dürft ihr ablegen, wenn ihr dazu aufgefordert werdet. So bedeutet z.B.



dass ihr die blaue Karte mit der Nummer 3, die schwarze Karte mit der Nummer 12 und die orange Karte mit der Nummer 5 ablegen dürft.


Dadurch behaltet ihr einen besseren Überblick und kommt weniger durcheinander.

Hinten im Aktionsheft findet ihr außerdem genügend Platz, um euch Notizen zum Fall zu machen.

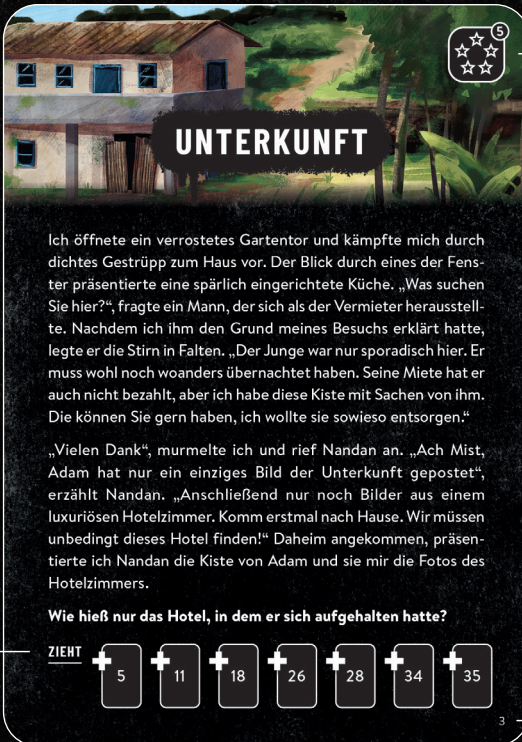
WIE WERDEN DIE RÄTSEL GELÖST?

Sobald ihr auf einer der Karten rechts oben ein Rätselsymbol seht, gehört diese Karte zu einem Rätsel.

Die Zahl daneben gibt an, wie viele Karten für das Lösen des Rätsels benötigt werden. Nur, wenn ihr alle dazugehörigen Karten gefunden habt, ist das Rätsel auch lösbar.

Wenn auf einer Karte links oben zudem dieses Symbol  zu sehen ist, bedeutet dies, dass ihr euch zum Lösen des Rätsels zunächst die Audio-Dateien anhören müsst, die ihr auf der Website findet, wenn ihr auf das entsprechende Rätselsymbol der Karte klickt.

BEISPIELKARTE:










UNTERKUNFT

Ich öffnete ein verrostetes Gartentor und kämpfte mich durch dichtes Gestrüpp zum Haus vor. Der Blick durch eines der Fenster präsentierte eine spärlich eingerichtete Küche. „Was suchen Sie hier?“, fragte ein Mann, der sich als der Vermieter herausstellte. Nachdem ich ihm den Grund meines Besuchs erklärt hatte, legte er die Stirn in Falten. „Der Junge war nur sporadisch hier. Er muss wohl noch woanders übernachtet haben. Seine Miete hat er auch nicht bezahlt, aber ich habe diese Kiste mit Sachen von ihm. Die können Sie gern haben, ich wollte sie sowieso entsorgen.“

„Vielen Dank“, murmelte ich und rief Nandan an. „Ach Mist, Adam hat nur ein einziges Bild der Unterkunft gepostet“, erzählt Nandan. „Anschließend nur noch Bilder aus einem luxuriösen Hotelzimmer. Komm erstmal nach Hause. Wir müssen unbedingt dieses Hotel finden!“ Daheim angekommen, präsentierte ich Nandan die Kiste von Adam und sie mir die Fotos des Hotelzimmers.

Wie hieß nur das Hotel, in dem er sich aufgehalten hatte?

ZIEHT       

Rätselsymbol und Anzahl der benötigten Rätselkarten

Karten ziehen/ablegen

Kartennummer

WIE WERDEN DIE ANTWORTEN ÜBERPRÜFT?

Wenn ihr die Lösung für ein Rätsel herausgefunden habt, klickt das entsprechende Symbol der Rätselkarten auf der Website an. Gebt anschließend eure Lösung in das Eingabefeld ein und klickt auf „Prüfen“. Achtet darauf, die Lösung genau in der Form einzugeben, die auf der Website im Lösungsfeld angegeben wird.

Ist eure Lösung korrekt, wird euch auf der Website angezeigt, was als Nächstes zu tun ist. Ist eure Lösung falsch, könnt ihr einen Tipp zurate ziehen.

TIPPS UND LÖSUNGEN

In diesem Aktionsheft befinden sich alle Tipps und Lösungen zu den Rätseln. Solltet ihr bei einem Rätsel nicht weiterkommen, sucht auf den folgenden Seiten nach dem Rätselsymbol, das ihr auf den Rätselkarten sehen könnt, um einen ersten Tipp zu bekommen.

Die Tipps sind in drei Stufen aufgeteilt und werden dabei immer spezifischer. Solltet ihr nach drei Tipps immer noch nicht auf die Lösung kommen, schaut im Kapitel „Lösungen“ nach dem Rätselsymbol und euch wird der Lösungsweg erklärt.

Wichtig: Auch wenn ihr die Lösung nachgelesen habt, müsst ihr sie auf der Website eingeben, um im Spiel weiterzukommen.

WIE ENDET DAS SPIEL?

Das Spiel ist beendet, wenn ihr das letzte Rätsel und somit den Kriminalfall erfolgreich gelöst habt. Dies wird euch vom Spiel mitgeteilt.

Zum Schluss könnt ihr noch mit dem erhaltenen Passwort auf der Website nachschauen, wie gut ihr euch geschlagen habt und wie viele Punkte ihr während des Spiels erreicht habt.

LOS GEHT'S: ZIEHT JETZT 
AUS DEM STAPEL

IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2022

© 2022 Edition Michael Fischer GmbH, Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Covergestaltung, Layout und Illustration: Sarah Lukic

Produktmanagement und Lektorat: Ina Luers

Texte und Rätsel: Paperdice Solutions GmbH,
Simon Zimpfer und Sebastian Frenzel

Bildnachweis: © photka/Shutterstock, © focal point/Shutterstock, © My Life Graphic/Shutterstock, © WonderfulPixel/Shutterstock, © Merydolla/Shutterstock, © Happy Art/Shutterstock, © pics five/Shutterstock, © Flas100/Shutterstock, © mileswork/Shutterstock, © Katya Bogina/Shutterstock, © Maxger/Shutterstock, © Miloje/Shutterstock, © Lyudmyla Kharlamova/Shutterstock, © AVS-Images/Shutterstock, © The_Pixel/Shutterstock, © Tendo/Shutterstock, © popsy/Shutterstock, © HN Works/Shutterstock, © Dream Expander/Shutterstock, © Cartarium/Shutterstock, © Golubovy/Shutterstock, © 32 pixels/Shutterstock, © Tawat Kambum/Shutterstock, © Apostrophe/Shutterstock, © MM_photos/Shutterstock, © SergeyBitos/Shutterstock, © Todd Kuhns/Shutterstock, © Esteveg/Shutterstock, © marymyyr/Shutterstock, © Spicy-Truffel/Shutterstock, © AAVAA/Shutterstock.

GTIN 4260478341500

Printed in Turkey

www.emf-verlag.de



AKTIONSHEFT

AKTIONSHEFT

AKTIONSHEFT

AKTIONSHEFT